

PHOTOSHOP DECRYPTION大揭秘II

本书适合PS爱好者以及数码摄影爱好者阅读

数码摄影后期调色密码

胡艺沛 胡艺杰 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

VISIT…

LANZAROTE
Caliente.COM

PHOTOSHOP

DECRYPTION 大揭秘II

本书适合PS爱好者以及数码摄影爱好者阅读

数码摄影后期调色密码





ISBN 978-7-115-22681-5
定价：79.00 元 （附光盘）

分类建议：计算机 / 图形图像 / Photoshop
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

美术编辑：任文杰

PHOTOSHOP DECRYPTION 大揭秘II

本书适合PS爱好者以及数码摄影爱好者阅读

数码摄影后期调色密码

胡艺沛 胡艺杰　编著

人 民 邮 电 出 版 社
北　京

图书在版编目（CIP）数据

Photoshop大揭秘．2，数码摄影后期调色密码 / 胡艺沛，胡艺杰编著．— 北京 ：人民邮电出版社，2010.6
ISBN 978-7-115-22681-5

Ⅰ．①P… Ⅱ．①胡… ②胡… Ⅲ．①图形软件，Photoshop Ⅳ．①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字（2010）第062015号

内 容 提 要

本书以调色为主，创意为辅，将各种当下流行的经典调色方案结合在一起，以色彩的基础理论为起点，层层深入地详细讲解了调色的各种方法和步骤。众多的经典案例，为读者提供广泛的思路。借此案例，为读者抛砖引玉，开启一扇"调色密码"大门。

本书分为主流色、非主流色、创意调色和国际流行色，并揉和了另类视觉创意合成，使调色案例锦上添花，为本书注入一股神奇的创意源泉，让读者不再觉得枯燥乏味。

本书的图片印刷精美，色彩还原逼真，使读者在操作练习时所见即所得，一目了然，容易对比和上手。每个案例中都会列出一些调色所用到的工具和技术难点提示以及难点解析。

本书配有一张光盘，包含书中所有案例的素材以及部分难点案例的效果图。本书适合 Photoshop 10.0 以上版本。

本书适合有一定基础的 PS 爱好者、摄影师、影楼后期人员、平面设计师、图像处理人员等。

PHOTOSHOP 大揭秘 II 数码摄影后期调色密码

◆ 编　　著　胡艺沛　胡艺杰
　责任编辑　孟　飞
◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街 14 号
　邮编　100061　　电子函件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　北京鑫丰华彩印有限公司印刷
◆ 开本：889×1194　1/16
　印张：16
　字数：1147 千字　　　　2010 年 6 月第 1 版
　印数：1-5000 册　　　　2010 年 6 月北京第 1 次印刷

ISBN 987-7-115-22681-5

定价：79.00 元（附光盘）

读者服务热线：(010) 67132692　印装质量热线：(010) 67129223
反盗版热线：(010) 67171154

PHOTOSHOP DECRYPTION 大揭秘

前言

Photoshop 作为图像处理软件一直是业界的标准，其强大的功能，以其非凡的魅力赢得了大多数读者的青睐和追捧，所以使用 Photoshop 不再是设计师的专利，时下渐渐成为一种时尚！未来对于网友来言不会 PS，将会变得落伍！调色方面的书目前是市场上的一个空缺。PS 书刊非常多，但是专门讲解人像数码后期调色的，却是凤毛麟角，少之又少。可以说，本书是目前国内为数不多的以数码人像摄影后期图片调色为主的书籍。

无论是摄影工作室、婚纱影楼还是广告公司，都越来越注重图像的色彩，特别是摄影工作室，更是把单片图像色彩处理要求得特别严格。这样促使很多读者急需渴求一本以讲解调色为主的书。

最后特别感谢摄影师魏玉明老师、摄影师王子俊、摄影师胡星，为 PS 大揭秘系列图书提供部分图片，感谢网友“十三月”热情参与本书的编写工作。更感谢支持 PS 大揭秘系列图书的所有读者和网友们，有了你们的支持、肯定和参与，相信下一本书会做得更好！

尽管在编写本书的过程中力求准确、完美，但难免会有疏漏，忠心希望读者朋友能给予诚恳的批评和指正。





PS大揭秘 PHOTOSHOP THE DECRYPTION 目录 CONTENTS



国际流行色的色调大多比较沉稳和厚重，画面的色彩以对比色为主，很是注重光影和细节。本案例通过常用的调色工具和手法，来表现色调的不同变化。这两种国际流行色主要适合广告人像和服装人像等比较时尚的图片。

90后是一个新兴的群体，比起80后他们更喜欢追赶潮流，喜欢时尚另类的装束，喜欢非主流的色彩，他们追求时尚和思维的表现形式有时又令人费解。本案例通过色相饱和度和颜色的填充模式，打造一种另类的非主流色调。



色彩理论

016 色彩的产生
017 色彩的属性
018 色彩的搭配
020 色彩给人的视觉感受和应用范围
022 常用 PS 色彩模式

图层与通道

024 什么是通道
025 图层的混合模式

PS 流行色

030 诱惑的水蜜桃色
034 流行时尚的淡黄色
040 复古柔和的中性灰色
045 金属质感肤色密码
050 柔软细腻的奶白肌肤
056 浪漫的邂逅
061 梦幻冷暖调
066 纠正偏色图片

创意调色

070 藏不住的春色
079 现代版射雕英雄传
084 飞扬的青春
091 泛黄的记忆
094 银灰色的唯美世界
100 山花烂漫时
106 梦幻蓝紫调







PS大揭秘 PHOTOSHOP THE DECRYPTION 目录 CONTENTS



这种肤色的表现形式和金属质感肤色案例有点类似，但是不同的是：一个属于暖色系，一个属于冷色系，两种肤色都需要把质感做出来。所谓质感就是皮肤的高光、中间过渡色和阴影都需要表现得比较强烈，皮肤肌理也比较突出，这和婚纱照图片的处理有很大的区别。



这种彩妆造型主要运用画笔和色彩平衡来妆点整个妆面，头饰要尽量设计得饱满一些，光影效果要做到和整个画面相协调，额外素材的合理运用也能很好地妆点画面。本案例步骤繁多，只要认真耐心地跟着每个步骤去练习和尝试，相信你一定可以做出更完美的效果。

非主流调色

112 90后的另类色彩 I
116 90后的另类色彩 II
120 夏日午后

Lab 调色

126 Lab 调色的秘密 I



128 Lab 调色的秘密 II
132 快速打造最通透的外景色

国际流行色

139 打造国际流行色 I
147 打造国际流行色 II
153 冷艳古铜质感肤色



插画创意

164 欧美时尚插画风
176 梦幻彩妆造型

PS 综合技术

191 梦回秦朝
203 洗练灵魂
213 未来幻想
223 邪灵归来
234 迷失世界
244 心灵的征战

PDG















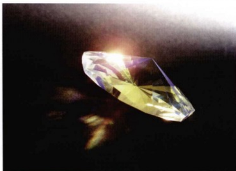
AND HOW IS THE

COLOR

色彩的产生

我们生活在一个五彩缤纷、绚丽多彩的世界里。凡是视觉功能正常的人，既能看到色彩，也能感受到光。如果没有光，我们就看不见蓝天白云，也看不到鲜花绿草，感受不到时光的美好、人生的愉悦，如同置身黑暗的洞穴，无任何色彩可言了。瑞士色彩学家约翰内斯・伊顿先生写道："色彩是生命，因为一个没有色彩的世界在我们看来就像死的一般"。我们之所以能看见周围物体的颜色，是因为有光，光与色有着不可分割的密切联系，光是色产生的原因，所以有光才有色。虽然光有多种来源，如灯光、火光、月光等，但我们一般是将太阳光作标准的发光光源并以此为标准来解释世界上一切光与色的物理现象。

早在17世纪，英国科学家牛顿用三棱镜将太阳光分离成色彩的光谱，即一条连续的标准色带，有红、橙、黄、绿、青、蓝、紫七色。这种试验发现并明确了色与光的关系。色彩是由光产生的，那么，光是什么？现代科学证实，光是一种电磁波形式存在的辐射能。通常，电磁波谱中波长在380nm ~ 780nm之间的这段波谱，能引起人的视觉及色彩感觉，这段波长的电磁波称为可见光。正是这些不同波长的光作用于人们的视觉，才产生了各种不相同的色彩感觉，使人们得以从物理、化学等方面对色彩的产生找到理论依据。从理论上讲，世上物体并不存在色彩，色彩是光在物体上的反映。物体由于内部物质的不同，受光线照射后，产生光的分解现象，一部分光线被吸收，一部分光线被反射或透射出来，成为我们可见的物体色彩。如我们看到一件红色的大衣，是因为它吸收了光的其他所有色彩，而仅仅反射了红色（红色波长的光）。光的物理性决定了振幅和波长两个因素，而色彩的区别直接受这两个因素的左右。



色彩的属性

色彩的三属性是指色彩具有的色相、明度、纯度三种属性。三属性是鉴定色彩感官识别的基础，灵活应用三属性变化是色彩设计的基础。







色相：色彩有色调的变化，而这种色调倾向叫色相。我们认识的基本色相为：红、橙、黄、绿、蓝、紫。在色彩理论中常用色环表示色相系列。光谱两端的红和紫结合起来，是色相系列呈循环的秩序。12色相环按光谱顺序排列为：红、橙红、橙黄、黄、黄绿、绿、绿蓝、蓝绿、蓝、蓝紫、紫、红紫。更加细致的色相环呈现着微妙而柔和的色相过渡。

明度：明度指色彩的明暗程度。色彩的明度和它表面色光的反射率有关。物体表面的光反射率越大，对视觉刺激的程度就越大，物体看上去就越亮，这一颜色的明度就越高。明度最亮是白，最暗是黑。色彩越靠近白，亮度越高；越靠近黑，亮度越低。黑白之间不同程度的明暗强度划分，称为明暗阶度。色彩有自身所具有的明度值，如黄色的明度值较高，蓝紫色明度较低。色彩也可以通过加减黑白来调节明度。白色物体属于反射率高的物体，在其他色彩中混入白色，可以提高混合色的明度。黑色颜料属于反射率极低的物体，在其他色彩中混入黑色，可以降低混合色的反射率。

纯度：纯度指颜色的鲜艳程度，不同的色相不仅明度不同，纯度也不相同。红色是纯度最高的色相，蓝绿色是纯度最低的色相。在观察中最纯的红色比最纯的蓝绿色看上去更加鲜艳。黑白灰属于无彩色系，任何一种单纯的颜色，若与无彩色系中任何一色混合即可降低它的纯度。色相除了拥有各自的最高纯度外，它们之间也有纯度高低之分。在艺术设计中，色彩的色相、明度、纯度变化是综合存在的，色彩三属性的变化可以带来不同的色彩表现力。



色彩的搭配

色彩是人的视觉最敏感的东西。画面的色彩处理得好，可以锦上添花，达到事半功倍的效果。色彩总的应用原则应该是"总体协调，局部对比"，也就是：画面的整体色彩效果应该是和谐的，只有局部的、小范围的地方可以有一些强烈色彩的对比。在色彩的运用上，可以根据画面内容的需要，分别采用不同的主色调。因为色彩具有象征性，例如：嫩绿色、翠绿色、金黄色、灰褐色就可以分别用来描述春、夏、秋、冬。其次还有职业的标志色，例如：军警的橄榄绿、医疗卫生的白色等。色彩还具有明显的心理感觉，例如冷、暖的感觉，进、退的效果等。另外，色彩还有民族性，各个民族由于环境、文化、传统等因素的影响，对于色彩的喜好也存在着较大的差异。充分运用色彩的这些特性，可以使我们的作品具有深刻的艺术内涵，从而提升作品的文化品位。下面介绍几种常用的配色方案。

1.暖色调。即红色、橙色、黄色、赭色等色彩的搭配。这种色调的运用，可使画面呈现温馨、和煦、热情的氛围。

2.冷色调。即青色、绿色、紫色等色彩的搭配。这种色调的运用，可使画面呈现宁静、清凉、高雅的氛围。

3.对比色调。即把色性完全相反的色彩搭配在同一个空间里。例如：红与绿、黄与紫、橙与蓝等。这种色彩的搭配，可以产生强烈的视觉效果，给人亮丽、鲜艳、喜庆的感觉。当然，对比色调如果用得不好，会适得其反，产生俗气、刺眼的不良效果。这就要把握"大调和、小对比"这一个重要原则，即总体的色调应该是统一和谐的，局部的地方可以有一些小的强烈对比。

最后，还要考虑画面底色（背景色）的深、浅，这里借用摄影中的一个术语，就是"高调"和"低调"。底色浅的称为高调；底色深的称为低调。底色深，文字的颜色就要浅，以深色的背景衬托浅色的内容（文字或图片）；反之，底色淡的，文字的颜色就要深些，以浅色的背景衬托深色的内容（文字或图片）。这种深浅的变化在色彩学中称为"明度变化"。有些画面，底色是黑的，但文字也选用了较深的色彩，由于色彩的明度比较接近，读者在阅览时，眼睛就会感觉很吃力，影响了阅读效果。当然，色彩的明度也不能变化太大，否则屏幕上的亮度反差太强，同样也会使读者的眼睛受不了。

HOW TO MIX
COLOR

柔和的、洁净的、爽朗的



可爱的、快乐的、有趣的



运动型的、轻快的



传统的、高雅的、优雅的



传统的、稳重的、古典的



柔和的、明亮的、温和的



活泼的、快乐的、有趣的



华丽的、花俏的、女性化的



忠厚的、稳重的、有品位的



冷静的、自然的



COLOR

GIVES THE FEELING OF

色彩给人的视觉感受和应用范围

色彩本身是没有灵魂的，它只是一种物理现象，但人们却能感受到色彩的情感，这是因为人们长期生活在一个色彩的世界中，积累着许多视觉经验，一旦知觉经验与外来色彩刺激发生一定的呼应时，就会在人的心理上引出某种情绪。

无论有彩色的色还是无彩色的色，都有自己的表情特征。每一种色相，当它的纯度和明度发生变化，或者处于不同的颜色搭配关系时，颜色的表情也就随之变化了。因此，要想说出各种颜色的表情特征，就像要说出世界上每个人的性格特征那样困难，然而对典型的性格作些描述，还是可以的。

01：红色是热烈、冲动、强有力的色彩，它能使肌肉的机能和血液循环加快。由于红色容易引起注意，所以在各种媒体中也被广泛地利用，除了具有较佳的明视效果之外，更被用来传达有活力、积极、热诚、温暖、前进等涵义的企业形象与精神。

02：橙色是欢快活泼的光辉色彩，是暖色系中最温暖的色彩，它使人联想到金色的秋天、丰硕的果实，是一种富足、快乐而幸福的颜色。橙色稍稍混入黑色或白色，会变成一种稳重、含蓄又明快的暖色，但混入较多的黑色，就成为一种烧焦的色；橙色中加入较多的白色会带来一种甜腻的感觉。

03：黄色是亮度最高的色彩，在高明度下能够保持很强的纯度。黄色可以表现出灿烂、辉煌的感觉，有着太阳般的光辉，因此象征着照亮黑暗的智慧之光；黄色有着金色的光芒，因此又象征着财富和权利，它是骄傲的色彩。黑色或紫色的衬托可以使黄色达到力量无限扩大的强度。黄色最不能承受黑色或白色的侵蚀，这两个颜色只要稍微地渗入，黄色即刻失去光辉。

04：鲜艳的绿色非常美丽、优雅，特别是用现代化学技术创造的最纯的绿色，是很漂亮的色彩。绿色很宽容、大度，无论渗入蓝色还是黄色，仍旧十分美丽。黄绿色单纯、年青；蓝绿色清秀、豁达。含灰的绿色，也是一种宁静、平和的色彩，就像暮色中的森林或晨雾中的田野那样。

05：蓝色是博大的色彩，天空和大海这种辽阔的景色都呈蔚蓝色。蓝色是永恒的象征，它是最冷的色彩。纯净的蓝色可以表现出美丽、文静、理智、安祥与洁净。由于蓝色沉稳的特性，具有理智、准确的意象，在商业设计中，强调科技、效率的商品或企业形象，大多选用蓝色当标准色、企业色，如电脑、汽车、影印机、摄影器材等；另外蓝色也代表忧郁，这是受了西方文化的影响，这个意象也运用在文学作品或感性诉求的商业设计中。

06：紫色是波长最短的可见光波。紫色是非知觉的色，它美丽而又神秘，给人深刻的印象，它既富有威胁性，又富有鼓舞性。紫色处于冷暖之间游离不定的状态，加上它的低明度性质，构成了这一色彩心理上的消极感。与黄色不同，紫色不能容纳许多色彩，但它可以容纳许多淡化的层次，一个暗的纯紫色只要加入少量的白色，就会成为一种十分优美、柔和的色彩。随着白色的不断加入，产生出许多层次的淡紫色，而每一层次的淡紫色，都显得那样柔美、动人。

07：白色具有高级、科技的意象，通常需和其他色彩搭配使用，纯白色会带给别人寒冷、严峻的感觉，所以在使用白色时，都会掺一些其他的色彩，如象牙白、米白、乳白、苹果白，在生活用品、服饰用色上，白色是永远流行的主要色，可以和任何颜色作搭配。

08：黑色具有高贵、稳重、科技的意象，许多科技产品的用色，如电视、跑车、摄影机、音响、仪器的色彩，大多采用黑色，在其他方面，黑色的庄严的意象，也常用在一些特殊场合的空间设计，生活用品和服饰设计大多利用黑色来塑造高贵的形象。黑色也是一种永远流行的主要颜色，适合和许多色彩作搭配。



COLOR

GIVES THE FEELING OF

09：灰色具有柔和，高雅的意象，而且属于中间性格，男女皆能接受，所以灰色也是永远流行的主要颜色，在许多的高科技产品，尤其是和金属材料有关的，几乎都采用灰色来传达高级、科技的形象，使用灰色时，大多利用不同的层次变化组合或搭配其他色彩，才不会过于单一、沉闷、呆板、僵硬。

常用 PS 色彩模式

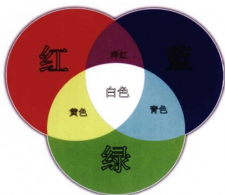
RGB 颜色模式

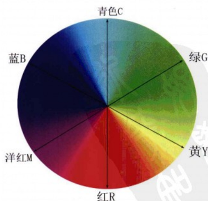
RGB 颜色模式是工业界的一种颜色标准，是通过对红 (R)、绿 (G)、蓝 (B) 三个颜色通道的变化以及它们相互之间的叠加来得到各式各样的颜色的，RGB 即是代表红、绿、蓝三个通道的颜色，这个标准几乎包括了人类视力所能感知的所有颜色，是目前运用最广的颜色系统之一。 RGB 颜色模式使用 RGB 模型为图像中每一个像素的 RGB 分量分配一个 0-255 范围内的强度值。例如：纯红色 R 值为 255，G 值为 0，B 值为 0；灰色的 R、G、B 三个值相等(除了 0 和 255)；白色的 R、G、B 都为 255；黑色的 R、G、B 都为 0。RGB 图像只使用三种颜色，就可以使它们按照不同的比例混合，在屏幕上重现 16777216 种颜色。在 RGB 模式下，每种 RGB 成分都可使用从 0(黑色) ~ 255 (白色)的值。 例如，亮红色使用 R 值 246、G 值 20 和 B 值 50。 当所有三种成分值相等时，产生灰色阴影。 当所有成分的值均为 255 时，结果是纯白色；当该值为 0 时，结果是纯黑色。 目前的显示器大都是采用 RGB 颜色标准，在显示器上，是通过电子枪打在屏幕的红、绿、蓝三色发光极上来产生色彩的，目前的电脑一般都能显示 32 位颜色。

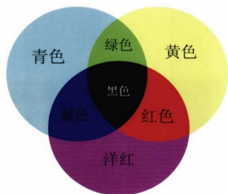
原理

RGB 是从颜色发光的原理来设计定的，通俗点说它的颜色混合方式就好像有红、绿、蓝三盏灯，当它们的光相互叠合的时候，色彩相混，而亮度却等于两者亮度之总和，光层数混合越多，亮度越高，即加法混合。有色光可被无色光冲淡并变亮。如蓝色光与白光相遇，结果是产生更加明亮的浅蓝色光。知道它的混合原理后，在软件中设定颜色就容易理解了。 红、绿、蓝三盏灯的叠加情况，中心三色最亮的叠加区为白色，加法混合的特点：越叠加越明亮。红、绿、蓝三个颜色通道每种色各分为 255 阶亮度，在 0 时“灯”最弱——是关掉的，而在 255 时“灯”最亮。当三色数值相同时为无色彩的灰度色，而三色都为 255 时为最亮的白色，都为 0 时为黑色。

RGB 颜色称为加成色，因为将 R、G 和 B 添加在一起(即所有光线反射回眼睛)可产生白色。加成色用于照明光、电视和显示器。例如，显示器通过红色、绿色和蓝色荧光粉发射光线产生颜色。绝大多数可视光谱都可表示为红、绿、蓝 (RGB) 三色光在不同比例和强度上的混合。 这些颜色若发生重叠，则产生青、洋红和黄。







CMYK 颜色模式

当阳光照射到一个物体上时，这个物体将吸收一部分光线，并将剩下的光线进行反射，反射的光线就是我们所看见的物体颜色。这是一种减色色彩模式，同时也是与 RGB 模式的根本不同之处。不但我们看物体的颜色时用到了这种减色模式，而且在纸上印刷时应用的也是这种减色模式。按照这种减色模式，就衍变出了适合印刷的 CMYK 色彩模式。CMYK 代表印刷上用的四种颜色，C 代表青色，M 代表洋红色，Y 代表黄色，K 代表黑色。因为在实际引用中，青色、洋红色和黄色很难叠加形成真正的黑色，最多不过是褐色而已，因此才引入了 K——黑色。黑色的作用是强化暗调，加深暗部色彩。

CMYK 模式是最佳的打印模式，RGB 模式尽管色彩多，但不能完全打印出来。那么是不是在编辑的时候就采用 CMYK 模式呢？不是，原因如下。

用 CMYK 模式编辑虽然能够避免色彩的损失，但运算速度很慢。主要因为：(1)即使在 CMYK 模式下工作，Photoshop 也必须将 CMYK 模式转变为显示器所使用的 RGB 模式。(2)对于同样的图像，RGB 模式只需要处理 3 个通道即可，而 CMYK 模式则需要处理 4 个。

由于用户所使用的扫描仪和显示器都是 RGB 设备，所以无论什么时候使用 CMYK 模式工作都有把 RGB 模式转换为 CMYK 模式这样一个过程。因此，是否应用 CMYK 模式进行编辑都存在 RGB 模式和 CMYK 模式转换的问题。先用 RGB 模式进行编辑工作，再用 CMYK 模式进行打印工作这种打印前的模式转换，并不是避免图像损失最佳的途径，最佳方法是将 Lab 模式和 CMYK 模式相结合使用，这样可以最大程度地减少图像失真。

Lab 颜色模式

Lab 模式是根据 Commission Internationale Eclairage（CIE）在 1931 年所制定的一种测定颜色的国际标准建立的，于 1976 年被改进并且命名的一种色彩模式。

Lab 模式既不依赖光线，也不依赖于颜料，它是 CIE 组织确定的一个理论上包括了人眼可以看见的所有色彩的色彩模式。Lab 模式弥补了 RGB 和 CMYK 两种色彩模式的不足。Lab 模式由三个通道组成，但不是 R、G、B 通道。它的一个通道是亮度，即 L。另外两个是色彩通道，用 a 和 b 来表示。a 通道包括的颜色是从深绿色（底亮度值）到灰色（中亮度值）再到亮粉红色（高亮度值）；b 通道则是从亮蓝色（底亮度值）到灰色（中亮度值）再到黄色（高亮度值）。因此，这种色彩混合后将产生明亮的色彩。

L 的值域由 0 到 100，L-50 时，就相当于 50% 的黑；a 和 b 的值域都是由 +120 至 -120，其中 +120 a 就是红色，渐渐过渡到 -120 a 的时候就变成绿色。

+120 b 是黄色，-120 b 是蓝色。所有的颜色就以这 3 个值交互变化所组成。

Lab 模式所定义的色彩最多，且与光线及设备无关并且处理速度与 RGB 模式同样快，比 CMYK 模式快很多。因此，可以放心大胆的在图像编辑中使用 Lab 模 式。而且，Lab 模式在转换成 CMYK 模式时色彩没有丢失或被替换。因此，最佳避免色彩损失的方法是：应用 Lab 模式编辑图像，再转换为 CMYK 模式打印输出。将 RGB 模式转换成 CMYK 模式时，Photoshop 将自动将 RGB 模式转换为 Lab 模式，再转换为 CMYK 模式。在表达色彩范围上，处于第一位的是 Lab 模式，第二位的是 RGB 模式，第三位是 CMYK 模式。

什么是通道

在 Phoptoshop 中，通道是被用来存放图像颜色信息以及自定义的选区，不仅可以使用通道得到非常特殊的选区以辅助制图，还可以通过改变通道中存放的颜色信息来调整图像色调。通道又分为颜色通道、复合通道和 Alpha 通道。

颜色通道是在打开新图像时自动创建的通道，它们记录了图像的颜色信息。图像的颜色模式不同，颜色通道的数量也不相同。RGB 图像包含红、绿、蓝和一个用于编辑图像的复合通道，如图 01-1 所示。

CMYK 图像包含青色，洋红，黄色，黑色和一个复合通道，如图 01-2 所示。

Lab 图像包含明度、a、b 和一个复合通道，如图 01-3 所示。

复合通道不包含任何信息，实际上它只是同时预览并编辑所有颜色通道的一个快捷方式。它通常被用来在单独编辑完一个或多个颜色通道后使通道面板返回到它的默认状态。对于不同模式的图像，其通道的数量是不一样的。

Alpha 通道与颜色通道不同，白色代表了被选择的区域，黑色代表了未被选择的区域，灰色代表了被部分选择的区域，即羽化的区域。用白色涂抹 Alpha 通道可以扩大选区范围，用黑色涂抹则收缩选区范围，用灰色涂抹则可以增加羽化的范围。

图 02-1：用快速选取工具将画面中红色的花选取出来。

图 02-2：单击右下角红色方框内图标，将选区储存为通道，单击后生成一个新通道— Alpha1。

图 02-3：单击 Alpha1 通道，可以看到，选区内的红色的花全部变成了纯白色，也就是说通道里面的白色代表了被选择的部分。



图 01-2

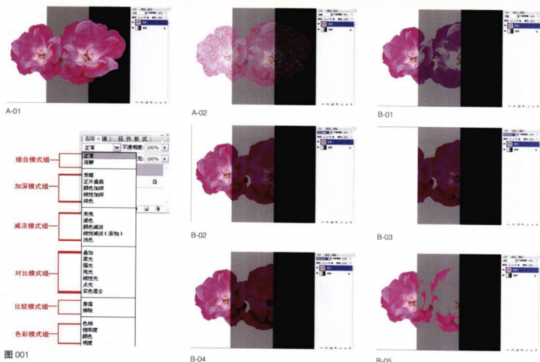


图 01-3


图 02-1 图 02-2

图 02-3


图 01-1

A-01　A-02　B-01　B-02　B-03　B-04　B-05

图 001

图层的混合模式

在“图层”面板中，选择一个图层，然后便可以在面板顶部的选项中为该图层选择一种图层的混合模式，图层的混合模式共有 25 种，分为 6 组，如图 001 所示。

A: 组合模式组的特点

此类包括“正常”和“溶解”2 种混合模式，其共同点是：都是利用图层的“不透明度”以及“填充不透明度”来控制与下面的图像进行混合。这两种不透明度的数值越低，就越能看到更多下面的图像。

A-01 正常模式 / 选择该混合模式，则各图层中的图像不发生任何混合。不过，此时仍可以通过设置“不透明度”及“填充”数值，使图像与下面的图像发生一定的混合效果。A-02 溶解模式 / 该模式用于在图层中的图像出现透明像素的情况下，依据图像中透明像素的量显示颗粒化效果。

B: 加深模式组的特点

此类混合模式包括“变暗”、“正片叠底”、“颜色加深”、“线性加深”、“深色”5 种模式，主要滤除图像中的亮调图像，从而使图像变暗。

B-01 变暗模式 / 选择此模式，将以上方图层中较暗像素代替下方图层中与之相对应的较亮的像素，且以下方图层中的较暗区域代替上方图层中的较亮区域，因此叠加后整体图像呈现暗色调。

B-02 正片叠底模式 / 有上方图层中的像素与底层的白色混合时保持不变，于底层的黑色混合时则被其替换。

B-03 颜色加深模式 / 通常用于创建非常暗的阴影效果，或者降低图像的局部亮度。它可以通过增加对比度来加强深色区域。底层图像的白色保持不变。

B-04 线性加深模式 / 通过减小亮度使像素变暗，它与“正片叠底”模式的效果很相似，但它可以保留下面图层中图像更多的颜色信息，此模式对于白色无效。

B-05 深色模式 / 计算上下两个图层的所有通道值的总和并显示值较小的颜色，但它不会生成另外一种颜色。


C-01

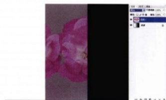

C-02


C-03

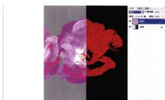

C-04


C-05


D-01


D-02


D-03


D-04

C: 减淡模式组的特点

此类混合模式包括“变亮”、“滤色”、“颜色减淡”、“线性减淡(添加)”、“浅色”5种模式,它与加深模式组产生的效果截然相反,它们可以使图像变亮,在使用这些混合模式时,图像中的黑色被较亮的像素替换,而任何比黑色亮的像素都可能加亮底层图像。

C-01 变亮模式 / 此模式与变暗模式相反,主要是以上方图层中较亮像素代替下方图层中与之相对应的较暗像素,且以下方图层中的较亮区域代替上方图层中的较暗区域,叠加后整体变亮。

C-02 滤色模式 / 此选项与正片叠底相反,在整体效果上显示由上方图层以及下方图层的像素值中较亮的像素合成图像效果,它可以将图像漂白。

C-03 颜色减淡模式 / 此模式可以生成非常亮的合成效果,其原理为上方图层的像素值与下方图层的像素值采取一定的算法相加,它通常被用来创建光源中心点极亮的效果,它与“颜色加深模式”正好相反。

C-04 线性减淡(添加)模式 / 它与“线性加深模式”正好相反,它通过增加亮度来减淡颜色,产生的亮化效果比“滤色”和“颜色减淡”模式都强烈,此模式对于黑色无效。

C-05 浅色模式 / 计算两个图层的所有通道值的总和并显示值较大的颜色,但它不会生成第三种颜色。

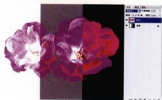
D: 对比模式组的特点

此类混合模式包括“叠加”、“柔光”、“强光”、“亮光”、“线性光”、“点光”、“实色混合”7种模式,主要用于不同程度的对上、下两图层中的图像进行融合,另外,此类混合模式还可以在一定程度上提高图像的对比度,或者说是可以增强图像的反差。在混合时,50%的灰色会完全消失,任何亮度值高于50%灰色的像素都可能加亮底层的图像,亮度值低于50%灰色的像素则可能使底层图像变暗。

D-01 叠加模式 / 此模式可增强图像的颜色,并保持底层图像的高光和暗调。也就是说叠加后下方图层的亮度区与阴影区仍被保留。

D-02 柔光模式 / 此模式使颜色变亮或变暗,具体取决于混合色。如果上方图层的像素比50%灰色亮,则图像变亮;反之,则图像变暗。

D-03 强光模式 / 此模式与柔光模式类似,但其加亮与变暗的程度比柔光模式大很多。



D-05



D-06



D-07



E-01



E-02



F-01



F-02



F-03



F-04

D-04 亮光模式 / 此模式如果混合色比 50% 灰度亮，图像通过降低对比度来加亮图像，反之通过提高对比度来使图像变暗。

D-05 线性光模式 / 此模式如果混合色比 50% 灰度亮，图像通过提高对比度来加亮图像，反之通过降低对比度来使图像变暗。

D-06 点光模式 / 此模式通过置换颜色像素来混合图像，如果混合色比 50% 灰度亮，比原图像暗的像素会被置换，而比原图像亮的像素无变化，反之，比原图像亮的像素会被置换。

D-07 实色混合模式 / 如果当前图层中的像素比 50% 灰色亮，会使底层图像变亮 ;反之，则会使底层图像变暗，该模式通常会使图像产生色调分离效果。

E: 比较模式组的特点

该组包括差值和排除，此类模式主要用于制作各种异象效果，特点是可以比较当前图像与底层图像，然后将相同的区域显示为黑色，不同的区域显示为灰度层次和彩色。如果当前图层中包含白色，白色区域会使底层图像反相，而黑色不会对底层图像产生影响。

E-01 差值模式 / 选择此模式可从上方图层中减去下方图层中相对应处像素的颜色值，此模式通常使图像变暗并取得反相效果，也就是说上方图层的白色区域会使底层图像产生反相效果，而黑色则不会对底层图像产生影响。

E-02 排除模式 / 它与“差值”的原理基本相同，但改模式可以创建比对比度更低的混合效果。

F: 色彩模式组特点

此类混合模式包括“色相”“饱和度”“颜色”和“明度”4 中模式，它们主要是依据图像中的色相、饱和度等基本属性，完成于下面图像之间的混合。

F-01 色相模式 / 将上方图层的色相应用到底层图像的亮度和饱和度中，可以改变底层图像的色相，但不会影响其亮度和饱和度。对于黑色、白色和灰色区域，该模式不起作用。

F-02 饱和度模式 / 将上方图层的饱和度应用到底层图像的亮度和色相中，可以改变底层图像的饱和度，但不会影响其亮度和色相。

F-03 颜色模式 / 将上方图层的色相和饱和度应用到底层图像中，但保持底层图像的亮度不变。

F-04 明度模式 / 将上方图层的亮度应用于底层图像的颜色中，可改变底层图像的亮度，但不会对其色相与饱和度产生影响。









PS 流行色

这篇主要讲解流行于网络和各大媒体杂志以及报刊等比较时尚的调色方法和技巧。







诱惑的水蜜桃色



这种色调是比较唯美的，肌肤白里透红，深受年轻女生的喜爱。加上背景青蓝色的相互辉映，人物健康的肤色显得格外突出。它比较适合女生外景写真，特别是海景、蔚蓝的天空、碧绿的大海和人物细腻洁白的水蜜桃肤色相互辉映，整个图片让人看上去非常清爽和干净，灵活运用可选颜色，是打造这种肤色的关键。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 可选颜色的运用 ▲ 2. 色相饱和度的运用 ▲ 3. 色彩平衡的运用



01 打开原片，执行图像/调整/曲线



02 单击曲线-自动（在曲线的右边栏目红色方框中）



03 用鼠标右键单击背景层，弹出对话框，单击复制图层，也可执行快捷键Ctrl+J



04 将最上面背景副本的图层模式更改为滤色



05 选中可见图层，右击鼠标，点选合并可见图层，也可以直接合并图层，快捷键为Ctrl+Shift+E



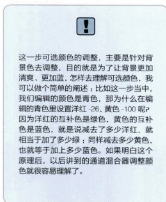
06 执行曲线命令，并适当调整图片的亮度，参数如图所示



07 用套索工具将人物身上较暗的地方选出来并羽化，羽化值为50 像素



08 隐藏选区（快捷键是Ctrl+H），执行色阶命令，色阶调整如图所示（滤色、曲线和色阶在这个教程中起到了调整画面亮度和均衡肤色的作用）



这一步可选颜色的调整，主要是针对背景色去调整，目的就是为了让背景更加清爽、更加蓝，怎样去理解可选颜色，我可以做个简单的阐述：比如这一步当中，我们编辑的颜色是青色，那为什么在编辑的青色里设置洋红 -26，黄色 -100 呢？因为洋红的互补色是绿色，黄色的互补色是蓝色，就是说减去了多少洋红，就相当于加了多少绿；同样减去多少黄色，也就等于加上多少蓝色。如果明白这个原理后，以后讲到的通道混合器调整颜色就很容易理解了。



09 执行可选颜色，参数如图所示，颜色-青色，设置青色+100、洋红-26、黄色-100、黑色+100



10 执行可选颜色，颜色-蓝色，参数如下：青色+100、洋红-11、黄色-100、黑色为默认值



11 调整完可选颜色后，还是觉得天空不够蓝，再继续执行可选颜色，参数如下：颜色-青色，设置青色+100、洋红-18、黄色-100、黑色+48



12 执行可选颜色，颜色-蓝色，设置青色+100、洋红-24，黄色-58，黑色+23



13 执行可选颜色，颜色-黄色，设置青色-7、洋红+13，黄色-100，黑色-18

这一步主要是针对人物肤色进行调整，人物的肤色中在正常状态下主要包含了红色和黄色这两种颜色，要想让皮肤变得更加红润，首先考虑适当减去肤色中的黄色



14 执行可选颜色，颜色-红色，设置青色0、洋红+13，黄色-6，黑色-11



15 执行色彩平衡/阴影，阴影加黄色，效果如图



16 执行色彩平衡/高光，高光加蓝色，参数如图所示



17 执行色相/饱和度，饱和度+16，其他数值不变



18 用套索工具围绕人物的嘴唇做选区，羽化半径为5像素



19 执行色相/饱和度，色相-10、饱和度+9



流行时尚的淡黄色

原片



本案例看似复杂，其实只要把握好曲线、可选颜色以及色相 / 饱和度这三个调色工具，也就变得简单多了，这三个调色工具主要对画面中的绿色和人物的肤色进行调整，把绿色的成分去色，黄色补上来。同样，人物的肤色也是如此，把人物肤色红色的成分减淡，黄色加上来。

这种柔和暖暖的淡黄色，比较适合唯美的女生写真。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 渐变工具的运用 ▲ 2. 图层样式的运用 ▲ 3. 色相 / 饱和度的运用 ▲ 4. 可选颜色的应用 ▲ 5. 通道的使用方法和技巧 ▲ 6. 调整图层和调整图像的区别（虽然这两个执行命令都是对图片进行调整的，而且里面的编辑工具大都相同，不同的是：一个是针对图像的图层进行调节，它的好处就是不会破坏和更改原片的信息，比较适合初学者用。另外一个就是针对图像进行调节的，它的好处就是每执行一个命令不会产生那么多图层在原片上，更改原片比较方便，所以在选择这两个命令时，根据需要去选择）





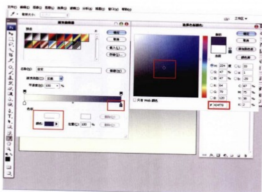
01 打开原片，单击图层最下方红色方框内调整图层的标记，弹出对话框，选择渐变



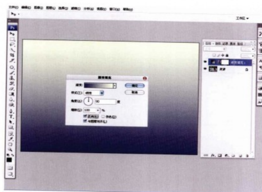
02 单击第一个红色框内渐变颜色，弹出对话框，选择渐变编辑器，并单击下面红色方框内左边的黑色色标，再单击颜色



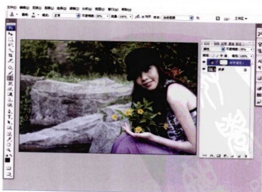
03 在弹出的对话框中，选择淡黄色颜色，也可以直接输入颜色数值：#ffffd9，效果如图所示



04 单击右边红色方框内色标，再单击颜色，在弹出的颜色对话框里选择需要的颜色#404f78，如图所示



05 设置好渐变填充后，继续设置样式：线性，角度90度，缩放100%，勾选反向，勾选与图层对齐，如图所示



06 设置渐变填充图层样式为颜色，不透明度为35%，效果如图所示



07 执行调整图层/色相饱和度



08 编辑-红色，用吸管吸取人物身上的肤色—红色，参数如下：色相+7，饱和度-7，明度0，如图所示



09 编辑-绿色，用吸管吸取树叶的颜色-绿色，参数如下：色相-24，饱和度-36，明度-21，如图所示



10 用快速选择工具将人物轮廓选出来，羽化值为10像素，如图所示



11 执行调整图层/色彩平衡



12 单击中间调，设置参数如下：色阶（L）+13，0，-22，如图所示



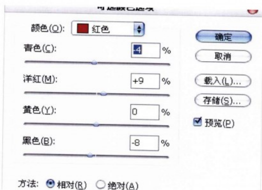
13 新建图层，选择渐变工具，单击渐变编辑器，再选择径向渐变，模式正常，不透明度18%，如图所示



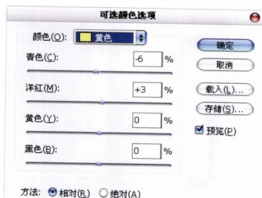
14 渐变编辑器的设置如图所示，颜色为#f5ebc5



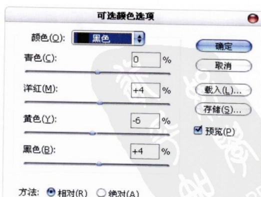
15 将设置好的渐变工具，在图片周围适当地拉出渐变色，效果如图所示



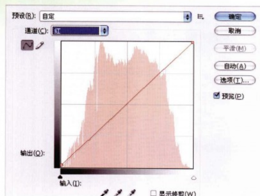
16 执行调整图层/可选颜色，参数如下：颜色-红色，青色-4，洋红+9，黄色0，黑色-8



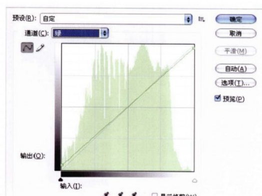
17 编辑颜色-黄色，设置青色-6、洋红+3、黄色0、黑色0



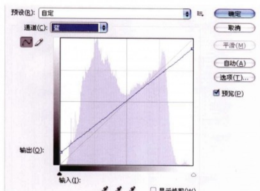
18 编辑颜色-黑色，设置青色0、洋红+4、黄色-6、黑色+4



19 执行调整图层/曲线，通道选择红色，效果如图所示



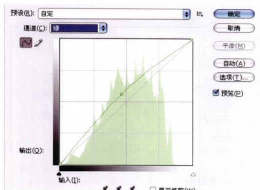
20 执行调整图层/曲线，通道-绿色，效果如图所示



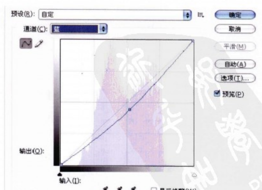
21 执行调整图层/曲线，通道-蓝色，效果如图所示



22 执行盖印图层，快捷键Ctrl+Shift+Alt+E，即可得到图层2



23 执行调整图层/曲线，通道-绿色，效果如图所示



24 执行调整图层/曲线，通道-蓝色，效果如图所示



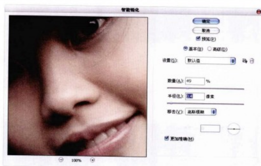
25 将曲线调整图层模式更改为柔光，不透明度为42%效果如图所示



26 执行调整图层/色相饱和度，用吸管吸取画面中的黄色，参数如下：色相-3，其他数值为默认



27 合并所有可见图层，执行滤镜/锐化/智能锐化



28 智能锐化参数如图所示



Photoshop TIPS

复古柔和的中性灰色

原片



这种色调比较复古，适合做一些诸如旗袍和解放前后年代怀旧服装的或者是含有古典建筑的图片，本案例的要点也是将图片的饱和度降低，然后根据图片的内容和服装以及环境来调出适合画面的色彩。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 蒙尘与划痕的运用 ▲ 2. 渐变的设置 ▲ 3. 曲线与通道的调整
▲ 4. 色相／饱和度的应用 ▲ 5. 色彩平衡的运用









01 打开图片，复制背景层

02 将背景副本图层前面的眼睛隐藏，在背景层上执行滤镜/杂色/蒙尘与划痕。因为眼睛隐藏后，才能看到背景上的变化

03 蒙尘与划痕的设置如图所示：半径4像素，阈值0。这步的目的就是通过蒙尘与划痕将人物脸上杂点去除掉





04 将背景副本前面的眼睛显示，并加一层蒙版。画笔的设置为：半径45PX，硬度0%

05 前景色为黑色，背景色为白色，用设置好的画笔在人物脸上和手臂上杂点较多的地方涂抹，注意画笔的不透明度为55%，画笔涂抹时要避开眼睛、眉毛、嘴唇、鼻子等，如果想要涂抹得更细致，那就把图片放到最大，画笔适当缩小（必须用画笔在图层蒙版上单击一下后，再在人物脸上涂抹）





06 将可见图层合并，选择图章工具，画笔设置为直径30px，硬度为0%，不透明度为29%。将设置好的图章工具在人物脸上色块过度不均匀的地方适当修补一下

07 复制背景层，并将背景层填充黑色，在背景副本上加蒙版，选择渐变工具，单击第一个红色方框内渐变编辑器，设置如图所示，选择前景到透明，其他数值为默认



08 单击绿色方框内图标（线性渐变），设置不透明为64%



09 在背景副本图层的蒙版上拉出渐变，注意渐变的起点是从图片四周向中间滑动



10 单击图层最下方调整图层图标，选择曲线



11 选择蓝色通道



12 曲线调整如图所示



13 执行调整图层/色相饱和度



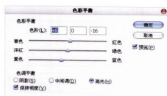
14 饱和度-28，其他数值不变



15 执行调整图层/色彩平衡



16 色彩平衡调整如图所示，选择中间调，加青、加蓝



17 调整色彩平衡，选择高光，加黄、加红



18 合并所有图层，执行滤镜/锐化/智能锐化



19 锐化设置如图：数量49%，半径1.2像素，移去-高斯模糊



Photoshop TIPS

金属质感肤色密码


原片

金属质感的肤色，比较适合时尚炫酷的人像写真，这种色调的质感非常强，色彩很炫，有种金属的味道，本案例通过通道的颜色混合和计算命令以及色彩平衡，将人物的肤色和质感给表现出来。教程中出现了"计算"命令，那么这个命令主要起到什么作用？
它可以混合两个来自一个或多个源图像的单个通道。使用该命令可以创建新的通道和选区，也可以生成新的黑白图像。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 阴影与高光的运用 ▲ 2. 可选颜色的应用 ▲ 3. 图层模式的运用 ▲ 4. 计算命令的应用


01 执行图像调整/阴影/高光


02 阴影/高光调整参数如图所示


03 执行调整图层/可选颜色


04 编辑颜色-红色，参数如下：青色+41，洋红0，黄色+100，黑色-1


05 编辑颜色-黄色，参数如下：青色-79，洋红+18，黄色+82，黑色+96

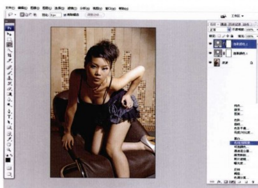
邮电



06 单击确定后，再继续执行调整图层/可选颜色，编辑颜色-红色，参数如下：青色+39，洋红+29，黄色+58，黑色-16



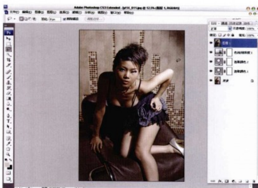
07 编辑颜色-黄色，参数如下：青色0，洋红+16、黄色+46、黑色+11



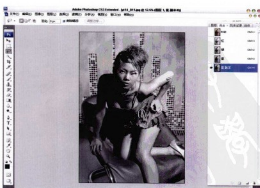
08 执行调整图层/色相饱和度



09 编辑-黄色，设置色相-0、饱和度-2、明度-64



10 盖印图层后，得到图层1



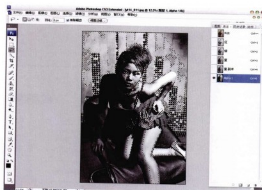
11 进入通道，并复制蓝色通道



12 在蓝通道副本上执行图像/计算



13 计算参数如下：混合模式为强光，不透明度为100%，其他数值不变



14 按住Ctrl键，单击Alpha1通道，生成选区后单击RGB通道，再返回RGB图层



15 执行快捷键Ctrl+J键，即复制选区内的图像，得到图层2



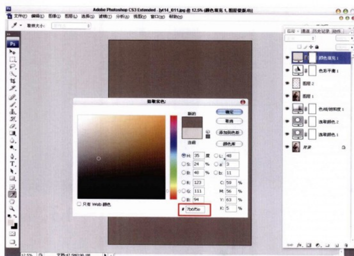
16 执行调整图层/色彩平衡，选择高光，在高光中加黄色，参数如图所示



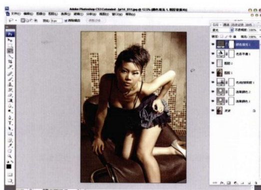
17 单击阴影，在阴影中加蓝色和洋红色



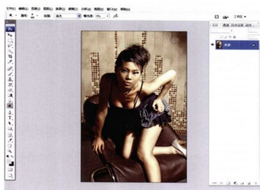
18 执行调整图层/纯色



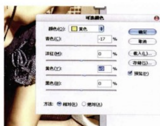
19 选取的颜色如图所示，也可直接输入数值#7b6f5e



20 将颜色填充图层模式更改为柔光



21 合并所有图层，选择减淡工具，工具的设置为：范围-高光，曝光度9%，在人物身上适当擦拭出高光效果



22 执行图像调整可选颜色，参数如下：编辑颜色-黄色，设置青色-17、黄色+9，其他数值为0



23 执行滤镜/锐化/智能锐化



24 锐化设置如图所示：数量68%，半径1.9像素，移去-高斯模糊





柔软细腻的奶白肌肤


原片

这种肤色，一般多用于女性私房写真，白皙无暇、柔软细腻的肌肤充满了诱惑。随着摄影风格的不断变化，当下流行的女性私房写真逐渐兴起，这种色调将会受到越来越多的女性喜爱。本案例的操作步骤也比较简单，主要运用色相/饱和度先把人物的皮肤色去饱和，再通过图层模式的滤色，将人物肤色过滤到很白皙的状态，然后适当地添加一些洋红的色调，这样肤色不仅白而且还很红润。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 色相/饱和度的应用 ▲ 2. 色彩平衡的应用 ▲ 3. 图层的混合模式 ▲ 4. 渐变工具的应用





01 打开原片，执行调整图层曲线



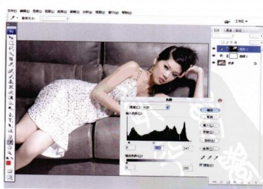
02 单击红色方框内自动调整命令



03 用套索工具将人物上肤色较暗的地方选出来，羽化为150 像素



04 执行调整图层/ 色阶命令



05 用色阶将人物适当提亮，参数如图所示



06 执行调整图层/色相饱和度命令，编辑-黄色，用带加号的吸管吸取皮肤的颜色，参数如下：明度+53，其他数值不变



07 盖印图层，得到图层1



08 复制图层1，并将图层模式更改为滤色，不透明度为26%



09 在图层1副本上执行图像/调整/色彩平衡



10 色彩平衡参数如下：高光，加洋红，如图所示



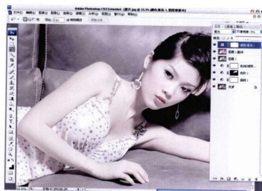
11 色彩平衡：阴影，加黄色，如图所示



12 执行调整图层/纯色



13 颜色的选取为洋红色，如图所示，也可直接输入色彩数值：#ecb2fb



14 将图层模式更改为柔光，不透明度为9%



15 合并所有图层，选择渐变工具，渐变编辑器设置如图所示



16 选择径向渐变，不透明度为29%，前景色为白色，在人物周围适当地拉出白色的光晕效果

浪漫的邂逅

音乐、卡布奇诺和甜点都不及有你的午后给我带来的无限惬意。
不经意的一瞥，盛满了无限的浪漫柔情。





浪漫的邂逅



此图主要利用色相／饱和度对整个图片进行分层渲染。我们知道调色的工具边有多种，这个案例是利用其中的一个。那么什么情况下会用到色相／饱和度？

首先要分析原片，如果一张图片的色彩不够鲜艳和亮丽，就如本教程所讲到的原片一样，那么可以用到色相饱和度，在利用色相饱和度的时候，一定要细心观察图片的变化，特别是初学的朋友，更是如此，色相饱和度，是一个很容易让图片丢失细节和失真的工具，如果选择的图片过度曝光不足，或者过度偏灰，灰到连远处的景色都看不清的时候，建议最好不要用此工具。

技术要点 FOCUS

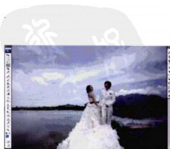
▲ 1. 色相饱和度的应用 ▲ 2. 色彩平衡的应用 ▲ 3. 图层的混合模式 ▲ 4. 渐变工具的应用



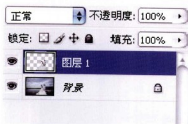
01 打开原片，仔细分析原片的色彩，可以很明显地看出图片的色彩不够亮丽，找出这个突破口之后，接下来的操作步骤就非常简单了

■ 快速选择工具 W
魔棒工具 W

02 在工具栏里单击快速选择工具



03 用快速选择工具在画面的人物上快速做出选区，效果如图所示



04 将选区内的图像进行复制，快捷键Ctrl+J，即可得到图层1，如图所示



05 在背景层上执行图像/调整/色相/饱和度



06 饱和度+66，其他数值不变，效果如图所示，此时可以看到图片的背景色彩逐渐鲜艳起来



07 在背景层上，用套索工具将湖水选出来并羽化，羽化值为200像素。为什么要将湖水选出来进行修整？虽然图片背景色彩很鲜艳，但是亮度不够，所以要将它选出来单独进行调节



08 执行图像/调整/色阶命令，效果如图所示



09 色阶调整后，可以看到湖水的颜色变得更加亮丽，色阶调整参数如图所示





10 在背景层上，用套索工具将天空选出来并羽化，羽化值为200 像素。为什么要将天空单独选出来进行修整？因为这样可以让天空的层次更有质感，如果和湖水一起调亮的话，天空云的层次便会减少了很多，因为两个调整的参数不一样

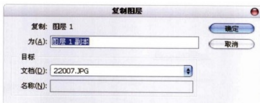
11 执行图像/ 调整/ 色阶命令，色阶调整参数如图所示。我们可以明显地看出，虽然天空和湖水都是用色阶调整的，但两个调整的参数是不一样的，这就是根据自己要表现的效果去控制





12 执行色相/ 饱和度，编辑蓝色，用第一个吸管吸取天空的颜色，色相-1，饱和度-5 明度-12，效果如图所示。现在可以看到天空变成了深蓝色，云彩的层次也跳跃了出来

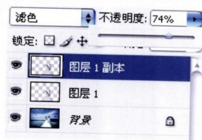
13 在图层1 上执行图层/ 复制图层，如图所示



14 在弹出的对话框中，单击确定







15 在图层1副本上将图层模式更改为滤色

16 将不透明度更改74%，如图所示





17 图层1和图层1副本合并后，执行色相/饱和度，饱和度+46，其他数值不变

18 将所有可见图层进行合并



19 加入适当的文字进行点缀



原片

Photoshop TIPS

梦幻冷暖调

这种色调应该说是一种对比色，即人物的暖黄色和背景的青蓝色，从而让图片中的人物更加突出和跳跃，色调沉稳而又不失温馨，这种色调比较适合有人物、草地和湖泊的环境中，当然也可以根据自己要表达的意境适当地去渲染。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 通道混合器的应用 ▲ 2.CMYKY 颜色的应用 ▲ 3. 可选颜色应用 ▲ 4. 图层模式的应用



01 打开图片后，用快速选区工具将人物脸部较暗的地方选出来，羽化值为10像素



02 执行调整图层/曲线命令



03 用曲线将选区内的图像适当调亮，如图所示



04 执行色阶命令，将整个图片再适当提亮



05 执行图像/模式/CMYKY 颜色



06 执行调整图层/通道混合器



07 输出通道-青色，参数如下：青色+157，洋红-34，黄色-22，黑色0



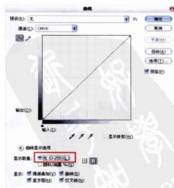
08 输出通道-黄色，参数如下：青色+62，洋红-8，黄色+21，黑色0



09 合并所有可见图层



10 执行调整图层/曲线命令



11 为了和RGB模式的调色习惯达成一致，点选红色方框内图标



12 通道-黄色，调整参数如图所示



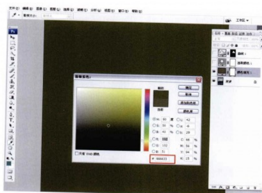
13 通道-CMYK，再将整个图片提亮



14 执行图像/模式/RGB 颜色



15 执行调整图层/纯色



16 颜色的选取如图所示，也可直接输入数值：#666633 如图所示



17 将颜色填充图层模式更改为柔光，不透明度为84%



18 执行调整图层/ 可选颜色，颜色设置如图所示



19 可选颜色调整后的效果如图所示



20 用快速选取工具将人物选取出来，羽化半径为10 像素



21 执行调整图层/ 曲线命令，将选区内的图像适当调整亮度



22 合并所有图层，用快速选区工具将人物头发选取出来，羽化值为10 像素



23 编辑颜色- 青色，用吸管吸取头发的颜色，色相+18，饱和度-49，明度+24。这一步的目的就是将头发的颜色恢复到正常状态



其他效果展示





纠正偏色图片


原片

造成图片偏色的原因有可能是色温没有控制好，或者是数码扫描的图像，像本案例所用到的图片就属于偏色非常严重。我们根据颜色的互补性质来对偏色的图片进行修整．在RGB模式下，我们用到的只有三种颜色，那就是红、绿、蓝，它们对应的颜色，也就是它们的互补色分别是青色、洋红和黄色。只要灵活掌握互补色的性质，调整类似的图片就很容易解决。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 色阶与通道运用 ▲ 2. 色相 / 饱和度的运用 ▲ 3. 分析图片偏色的信息 ▲ 4. 图片细节的把握









01 打开原片，并选择吸管工具

02 打开信息栏，用吸管在人物身上分别吸取高光、暗调和中间调，如图左边红色方框内为吸管吸取的三个点，右边绿色方框内则显示吸取点的颜色信息，从整个色彩信息上我们不难看出，这个图片色彩偏蓝

03 执行色阶命令，通道-蓝。根据颜色的互补性质进行调色，既然整体画面偏蓝，那就在蓝色通道里减去蓝色，并同时将黄色补上来。适当调整色阶后，可以看到蓝色的成分逐渐消失，但是人物的肤色却又偏青了。那么再根据互补色的原理，将红色补上来







04 在色阶命令中，选择通道-红，适当地将高光和中间调上加红，此时可以看到整个画面逐渐回复正常状态

05 在色阶命令中，执行通道-RGB，将整个图片适当提亮

06 整体图片提亮后，人物的头发细节处又偏绿了一些，执行色阶命令，通道-绿，在暗调和中间调适当减绿，高光处再加点绿，参数如图所示





07 将人物头发选出来并羽化，羽化值为30像素

08 执行色相/饱和度，编辑绿色，用带加号的吸管吸取头发上偏色的颜色，饱和度-46，明度+24，其他数值不变（注：在正常情况下，人物的头发是黑色有光泽的，所以在调整头发时，将上面偏色的成分用色相/饱和度适当调整，以此来还原人物正常的发色）






愛的訴說



创意调色

这篇主要讲解通过适当的添加素材，来对整个图片进行修饰和渲染



Photoshop TIPS

藏不住的春色

原片



原片拍摄得不错，只是感觉人物后面的房子了无生机，为了让主题活跃起来，所以在处理时，加入了很多充满活力的植物。蓝色的背景色和人物粉红的裙子形成鲜明的对比。加上柔和的光线，梦幻般的小星光、飞舞的蝴蝶、怒放的鲜花，整个画面立刻生机盎然。

技术要点 FOCUS

本案例主要用到高斯模糊滤镜、画笔工具、自由变换工具、投影的设置和加深/减淡工具等，熟练掌握这几个工具的操作，那么此图的制作过程就会变得非常简单，尽管步骤有点多。





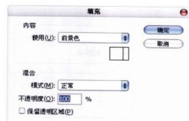
01 打开原片，并将原片图层复制，快捷键Ctrl+J，将图层1的图层模式更改为柔光，不透明度为30%，效果如图

02 执行快捷键Ctrl+Shift+E 合并图层，并新建图层，得到图层1，将前景色的颜色设置为深蓝色，参数如图所示





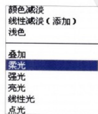
03 在图层1 上执行编辑/ 填充



04 填充设置为使用前景色，其他数值为默认



05 此时可以看到图层1 已经被填充成深蓝色



06 将图层1 的图层模式更改为柔光，效果如图所示





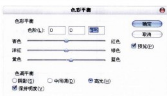
07 在图层1上将人物边缘用套索工具选出来并进行羽化，羽化值为250，效果如图所示

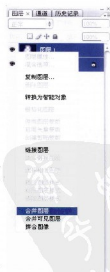
08 按删除键Delete，将选区内的图层删除掉，效果如图所示



09 在背景层上执行图像/调整/色彩平衡命令，如图所示







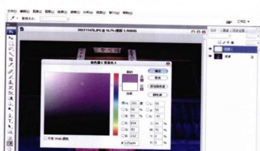
10 色彩平衡参数如下：阴影，加青加蓝，色阶（L）数值分别为-11，0，+10，效果如图所示

11 色彩平衡参数如下：高光，加蓝，色阶（L）数值分别为0，0，+12，效果如图所示（注：10和11这两个步骤主要是针对人物肤色和周围环境进行渲染）

12 合并可见图层，效果如图所示。按住Ctrl键不放，单击图层1和背景层，并右击鼠标，即可弹出对话框



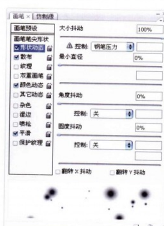
13 新建图层，用拾色器将前景色的颜色吸取为蓝色，效果和参数如图所示



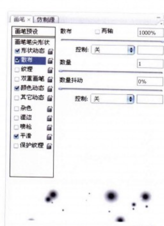
14 再用拾色器将背景色的颜色吸取为洋红色，效果和参数如图所示



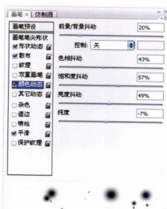
15 这个步骤主要是对画笔进行设置，首先选择画笔笔尖形状，设置如下：画笔形状选择红色方框内5号笔刷，硬度为0%，间距为41%，参数如图所示



16 形状动态：大小抖动100%，最小直径0%，角度抖动0%，圆度抖动为0%，参数如图所示



17 散布：1000%，数量为1，数量抖动0%，参数如图所示



18 颜色动态：前景/背景抖动20%，色相抖动43%，饱和度抖动57%，亮度抖动49%，纯度-7%（注：画笔的前面几个设置都容易理解，都是对画笔的大小和距离以及倾斜度进行调整，调整后的效果都可以在设置栏目下方的预览框里看到，但是颜色动态的设置是在预览框里是看不到的，所以在设置后，最好在图片上先画出形状，如果效果不理想，再做适当调整）



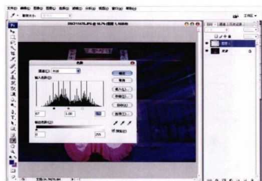
19 用设置好的画笔在图片上适当画出形状，效果如图所示



20 在图层1 上执行滤镜/ 模糊/ 动感模糊，如图所示



21 动感模糊设置如图所示：角度24 度，距离999 像素. 这个动感模糊主要是用来营造光线效果，模糊的数值越大，光线就越柔和



22 继续在图层1 上执行色阶命令，参数如图所示：这一步做的目的就是将光线适当提亮



23 在图层1 上执行自由变换命令，快捷键Ctrl＋T，将光线适当拉大，效果如图所示



24 在背景层上执行加深/ 减淡，选择减淡工具，参数如图：笔刷的硬度为0%，范围- 高光，曝光度22%，将设置好的笔刷在光线照到的部位进行涂抹，这样做的目的就是让图片的光照效果更加真实，我们知道光线照过的地方肯定是亮的，所以要在背景层上顺着光线的方向进行涂抹，效果如图所示



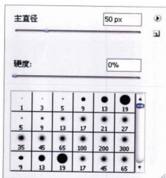
25 打开图片中所用素材（注：素材恰到好处的添加，可以让整个画面有画龙点睛之效）





26 将绿色的爬山虎蔓藤素材，拖入图片中，执行快捷键Ctrl+T 自由变换命令，将其适当缩小，效果如图所示

27 复制图层2，也就是爬山虎蔓藤素材的图层，得到图层2 副本，执行快捷键Ctrl+T 自由变换命令，右击鼠标，选择水平翻转，效果如图所示



28 选择橡皮擦工具，设置如下：主直径-50PX，硬度0%



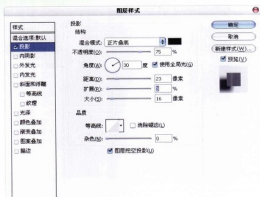
29 将复制的蔓藤素材移动到图层2 的上面，选择橡皮擦工具，不透明度59%，流量100%，分别对图层2 和图层2 副本靠近门缝的边缘进行擦除，这样做的目的就是让蔓藤素材给人一种从门缝里爬出来的感觉



30 继续复制蔓藤素材，并适当更改其大小（注：越靠近门的上方，素材就越小，这样在视觉上可以产生一种重心较稳的效果）



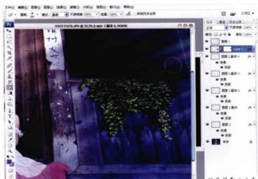
31 在图层2 上执行添加图层样式- 投影（注：添加图层样式在图层的最下方有个fX 标志，单击它就可以看到弹出的命令）





33 继续将蔓藤素材移动到画面右边的窗户下方，用自由变换工具，适当改变其大小，效果如图所示

32 投影设置如下：混合模式—正片叠底，不透明度75%，角度30 度，距离23 像素，扩展3%，大小16 像素，其他数值为默认值。其他蔓藤的投影设置和这个一样。为什么所有的蔓藤素材都要做投影呢？这是因为任何一个物体，在受到光照后，都会产生投影，光线越强烈，投影效果就越明显！投影的位置和光照的位置正好相反，如果一束光线是从物体的左边照过来，那么投影就出现在物体的右边，所以根据这个规律，我们在做投影效果时，就能轻易找到物体投影后的位置所在



34 选择橡皮擦工具，设置如下：主直径-250px，硬度0%，不透明度59%，流量100%。将靠近窗户边缘的蔓藤素材擦拭掉，同时将素材做一些投影效果，投影效果设置和前面投影设置一样，请参照本教程第32 步



35 同样复制一些蔓藤素材，移动到画面左边的窗户上，效果和上一步相同



36 将花纹素材移动到人物裙子上，执行快捷键Ctrl+T 自由变换命令，将其适当缩小，效果如图所示



37 将花纹素材进行投影设置处理，投影效果和前几个步骤中投影设置一样，可参照本案例第32 步



38 复制花纹素材，并将其移动到人物胳膊的左侧，执行色相饱和度命令：明度-27，其他数值为默认设置



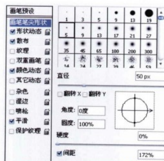
39 将遮盖在胳膊上的花纹用橡皮擦擦除掉，橡皮擦工具设置可参照本教程第28和29步，擦除后再执行色阶命令，将花纹素材的对比度增强，参数如图所示



40 继续将插画线条花纹拖入图像中，并适当调整大小，效果如图所示



41 多次复制插画线条花纹，适当调整它们的角度和大小，效果如图所示



42 合并所有可见图层，选择画笔工具，画笔设置和本案例第15～18步骤相同，如图所示，前景色仍是蓝色，背景色是洋红



43 新建图层，用刚才设置好的画笔在图像上适当画出梦幻星光，来营造整个环境的梦幻意境，效果如图所示

现代版

射雕英雄传

射雕引弓塞外奔驰
猛风沙野茫茫
笑傲此生无厌倦
藤树两缠绵

問世間是否此山最高



现代版射雕英雄传

射雕英雄传这部电视剧大家都不陌生，最令人难忘的一个经典镜头，那就是落日余晖时分，郭大侠拉弓射雕的瞬间定格成为永恒。

本案例所用的原片中，一对情侣虽然拉弓的姿势并不完美，但非常诙谐和搞笑。将人物做成剪影后，再用钢笔工具画出弓箭，弓箭的绘制也要作出被拉出的那种的动态，这样才和画面中人物的肢体动作相协调。

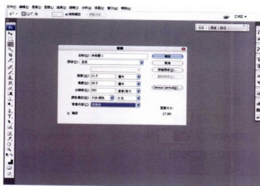
原片



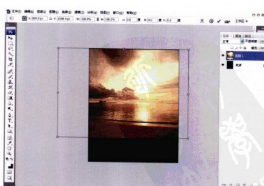
技术要点 FOCUS

▲ 1. 钢笔工具的应用 ▲ 2. 可选颜色的应用 ▲ 3. 图层的混合模式 ▲ 4. 画面的整体布局





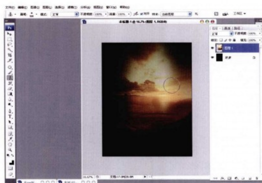
01 新建画布，尺寸为宽度21.5cm，高度28.5cm，分辨率为250，背景色为黑色，如图所示



02 将天空素材添加到画布中，适当调整画布大小



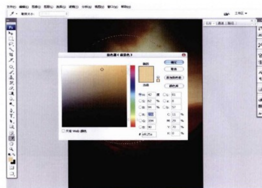
03 在图层1上添加蒙版，用渐变工具将四周拉出渐变色，使图片和背景融合在一起，渐变设置如图所示。将另外一张素材拖入画布中适当调整大小，在此图层上添加蒙版，并用画笔在蒙板上将图片涂抹，使其和下面的图片相融合



04 将两张图片融合在一起后，并合并素材图层



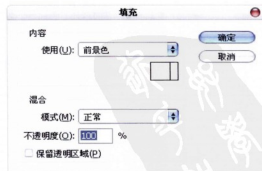
05 新建图层，用椭圆选取工具在画布中画出一个圆形，按住Shift键拖动鼠标可画出正圆形



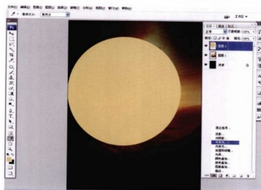
06 用吸管吸取前景色为黄色，或者接近黄色的颜色即可，如图所示



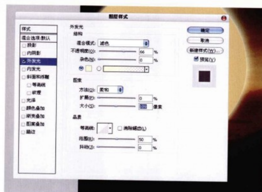
07 执行编辑/ 填充



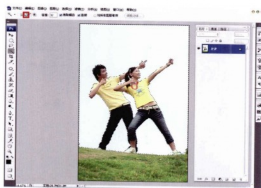
08 填充内容为前景色，其他数值为默认值



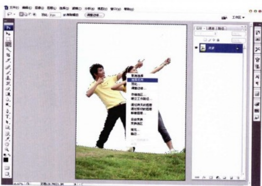
09 在图层2 执行图层样式/ 外发光，如图所示



10 外发光设置如图所示。混合模式为滤色，不透明度66%，杂色0%，颜色为默认颜色，方法柔和，扩展0%，大小109%，其他数值为默认数值



11 打开原片，用魔棒工具将天空选出来，魔棒工具的设置为：选择红色方框内图标，容差为32，如图所示



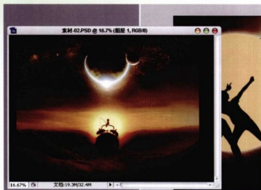
12 右击鼠标，将选区反选，羽化值为1 像素，选区反选后，选区内便是人物和草地，如果是单独选取人物比较复杂一点



13 用移动工具将上一步选出来的人物拖入画布中，适当调整大小和角度，如图所示



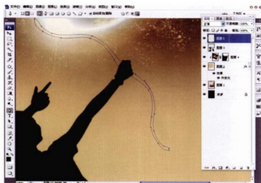
14 在图层3 上，也就是人物图层上执行图像/ 调整/ 色相饱和度，明度-100，其他数值不变。



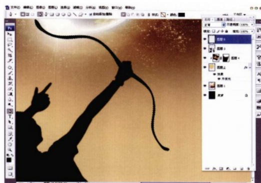
15 打开需要的素材，并将其拖入画布中



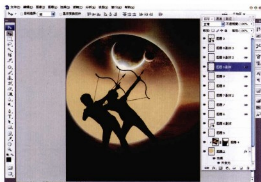
16 将图层4 置放在图层2 的上方，执行快捷键Ctrl+Alt+G，然后在图层4 上加蒙版，用渐变工具在蒙版上渐变掉不需要的部分，如图所示



17 新建图层5，用钢笔工具画出弓的形状，如图所示



18 将路径转换为选区后，填充黑色，如图所示



19 用钢笔路径工具，绘制弓弦和箭头，适当调整角度和大小，如图所示



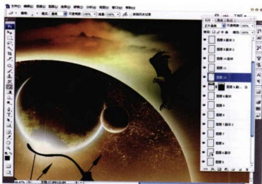
20 打开所需素材，并将素材拖入画布中

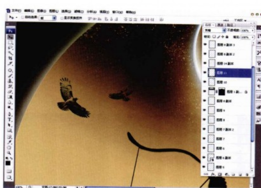




21 将刚才添加的素材图层模式更改为叠加，移动至图片的最上方，并在此图层上添加蒙版，用画笔工具在蒙版上将不需要的部分擦除掉

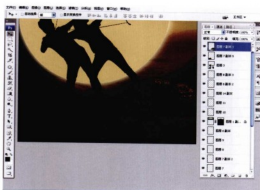
22 将老鹰和石头素材继续添加在画布中

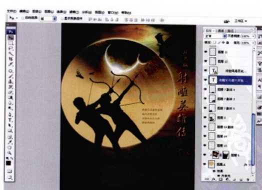




23 老鹰的图层模式更改为正片叠底，适当调整位置，如图所示

24 另外两只鹰的图层模式更改为变暗，适当调整位置，如图所示





25 将石头添加在人物下方，适当调整位置，如图所示

26 在图片上输入要表达的文字，主题文字可做成浮雕效果，其他文字可适当随意安排

原片



Photoshop TIPS

飞扬的青春

本案例主要利用快速选择工具，将人物从背景中分离出来，从而对背景和人物分层去调色，这也是很多摄影工作室比较常用的一种方法，这种方法的优点是能够很好地保留画面中的层次和质感，而且色彩的过渡也比较自然。因为人物和背景是分开的，所以调背景颜色时，人物的肤色不会受到周围环境色的变化而变化。图像中还添加一点素材和创意的手法，以此来弥补前期摄影时，由于天气、周围环境等造成的不足，让整个画面达到一种更有意境的效果。调色不单单是对 PS 工具操作的熟悉，更是对整个相片的审美和层次的把握。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 选择工具的应用 ▲ 2. 色彩平衡的应用 ▲ 3. 图层的合成模式 ▲ 4. 图层蒙版的应用
▲ 5. 怎样利用图片本身的素材制作飞扬的裙摆







02 选择快速选择工具，注意工具的图标是上方带有加号的，如图所示

01 打开原片，并将图片图层复制一层，快捷键 Ctrl+J，将背景副本图层模式更改为柔光，不透明度为 50%，这一步的目的是加深整个图片的对比度，如图所示





03 按住鼠标左键，在人物身上做选区，羽化值为 1 像素，如图所示，注意如果在做的过程中不小心将人物轮廓多选了一些，除了返回上一层动作外，也可以用带减号的快速选择工具将多余的部分或不需要的部分减去。在左上方，快速选择工具有 3 个图标，在应用时，可以适当进行选择

04 将选区内的人物复制一层，快捷键 Ctrl+J 如图所示，即可得到图层 1

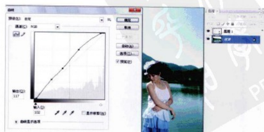


为什么要选择快速选择工具，而不是其他工具？快速选择工具，顾名思义，它能够很准确地将你需要的部分选择出来，而且也很智能化，当然其他选择工具也可以，相对而言，快速选择工具更准确而且也非常方便实用

05 在背景层上执行色彩平衡，选择阴影，加青，加绿，加黄，也可以直接输入色阶(L)的数值分别为：-66、+46、-46，数值如图所示。图片色彩可以看到很明显的变化，山和水以及远处的树林变得比原片更翠绿了，也更接近现实生活中的景色

06 在背景层上执行曲线调整命令，将图片适当提亮，数值如图所示，注意亮度的调整，整个图片最亮的地方一定要保持图片的层次，否则一旦高光出现大面积的白色色块，说明亮度调整过度了





为什么会用到色彩平衡去调整？首先我们要知道什么是色彩平衡：色彩平衡是图像处理(Photoshop)软件中一个重要环节，通过对图像的色彩平衡处理，可以校正图像偏色、过饱和或饱和度不足的情况。色彩平衡命令可以用来控制图像的颜色分布，使图像整体达到色彩平衡，该命令在调整图像的颜色时，根据颜色的补色原理，要减少某个颜色，就增加这种颜色的补色



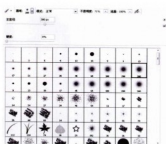
07 打开所需要的天空素材，注意：为什么在调色时会适当加入其他的素材，加素材有什么好处？而什么时候会需要添加素材进去？首先要懂得去分析原片，我们在仔细观察这张原片时会发现，天空不仅暗淡，而且缺少层次和生机，想要这张图片变得更有朝气，所以额外的素材添加是非常必须的，在选择素材时一定要适当去添加，否则会有画蛇添足之嫌



08 将素材适当调整大小，放置在背景层的上面、图层1的下面，效果如图所示



09 将添加的素材，也就是图层2的图层模式更改为正片叠底，并在图层上添加蒙版，效果如图所示



10 选择画笔工具，主直径为300px，硬度为0%，如图所示



什么是正片叠底？为什么图层2的模式会用到正片叠底？正片叠底可以简单理解为：当前图层中的像素与底层的白色混合不变，而与底层的黑色混合时则被其代替，混合结果通常会使图像变暗所以仔细观察原片天空后，不难发现正片叠底模式可以很好地呈现天空的色彩和云的层次，另外这一步骤中提到蒙版，究竟什么是蒙版？蒙版有什么作用？我们可以简单理解为：蒙版是将不同灰度色值转化为不同的透明度，并作用到它所在的图层，使图层不同部位透明度产生相应的变化。黑色为完全透明，白色为完全不透明。

11 前景色设置成黑色，背景色为白色，在图层2的蒙版上用画笔将天空多余的部分擦出掉，画笔的模式为正常，不透明度为71%，流量为100%，如图所示

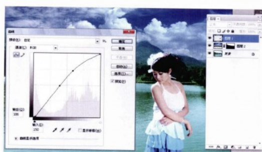
12 在图层2上执行色阶，适当地将天空的亮度和对比度提高，注意是在图层2上，不是蒙版上







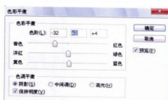
13 在图层2上执行色相饱和度，编辑为蓝色，用第一个吸管吸取天空的颜色，色相为-18、饱和度+19、明度-26。此时可以看到天空的深蓝变淡了一些，这样和整个环境色也比较协调



14 在图层1上执行曲线命令，将人物适当提亮，效果和参数如图所示



15 在图层1上执行可选颜色命令，颜色/黄色，黄色-100、黑色-44，方法相对，其他数值不变，参数如图所示。这步的目的主要是对人物肤色进行调整，黄色的补色为蓝色，当人物肤色偏黄时，可以编辑黄色并适当减去黄色，这样看来人物的肤色会比较红润些，当然面对不同的场景、人物的肤色会做适当的调整，这在以后的章节中会一一详细讲解



16 在图层1上执行色彩平衡命令--阴影，色阶(L)的数值分别为：-32 +2 +4参数如图所示

16和17这两个步骤主要是针对图层1的人物，根据周围环境色和阳光光线的颜色做适当的调整，人物会随周围的环境色变化而变化，这个变化主要体现在阴影和高光处，所以在做调整时，可以根据数值的变化，来渲染人物和环境色相协调



17 在图层1上执行色彩平衡命令，选择高光，色阶(L)的数值分别为：+7、0、-4，参数如图所示



18 在图层1上加蒙版，前景色为黑色，背景色为白色，选择画笔工具，画笔的硬度为0%，画笔的百分比越小，就表明画笔边缘越柔和。画笔模式为：正常，不透明度为24% 流量100%，用设置好的画笔在蒙版上擦拭人物头发，让头发和背景色过渡自然一些，效果如图所示



19 在图层1上用套索选区工具在人物裙子左侧做选区，羽化值为30，效果如图所示



20 在图层1上执行快捷键Ctrl+J，这个快捷键的作用是将选区内的图层进行复制，即可得到图层3，并将图层3移动到图层1的下方，在图层3上再执行快捷键Ctrl+T，将复制的裙子做适当位置的调整，效果如图所示



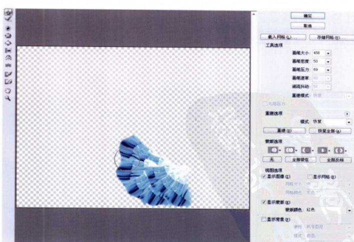
21 按同样的方法分别对图层3进行多次复制并适当调整裙子的角度，让整个裙子看起来有飞扬的感觉，效果如图所示



22 把图层3副本7，移动到所有图层的最上方，将图层3和图层3副本的其他图层进行合并，方法为按住Ctrl键不放，分别对画面中蓝色的图层进行单击，然后在图层上右击鼠标，弹出对话框，点合并图层即可



23 在图层3副本7上执行滤镜/液化，效果如图所示



24 选择左边工具栏最上边第一个手指的图标，右边工具选项为：画笔大小456，画笔密度50，画笔压力69，其他数值为默认值。用设置好的液化工具在裙纱上适当做出动感轮廓，效果如图所示



25 按住Ctrl键不放，分别单击画面中蓝色的图层，然后在图层上右击鼠标，弹出对话框，选择合并图层即可，也可以执行快捷键Ctrl+E



26 在背景层上执行快捷键Ctrl+J，得到背景副本，我们把背景副本前面的眼睛隐藏，在背景层上执行色相/饱和度：明度-27，其他数值为默认，效果如图所示



28 同样把所有可见图层进行合并，效果如图所示



27 在背景副本上加蒙版，注意点开前面的眼睛，选择渐变工具，注意最上面横向渐变栏的设置，渐变图标选择第一个，模式为正片叠底，不透明度100%，勾选反向、仿色、透明区域，用设置好的渐变工具在蒙版上拉出渐变色，注意前景色为黑色，背景色为白色，在拉渐变的时，在图片上按住鼠标，向四周拉，此时可以看到图片拉渐变过后，四周变暗了一些，整个图片的层次也加深了一些。这也是在做第26个步骤时，将图片的明度降低的原因，效果如图所示



29 选择减淡工具，设置范围为高光，曝光度为14%，在整个图片上适当地做高光处理。注意，之所以选择高光，是因为整个图片明暗过渡不是太分明，层次不够突出，所以用到高光减淡后，图片的层次有了很大的变化，由于高光的控制不容易掌握，所以初学者尽量将曝光度的数值控制在低一些的范围内



30 选择带加号的快速选择工具，在人物肤色上做选区，羽化半径为20像素，效果如图所示



31 执行色阶命令，将肤色适当调亮，参数如图所示



32 用套索选取工具将人物大致选出来并羽化，数值为30像素，效果如图所示



33 执行滤镜/液化，参数如图所示，将人物的腰围和胳膊做适当的修整，这样人物看起来会比较苗条一点

调整前



最终效果



泛黄的记忆

Photoshop TIPS

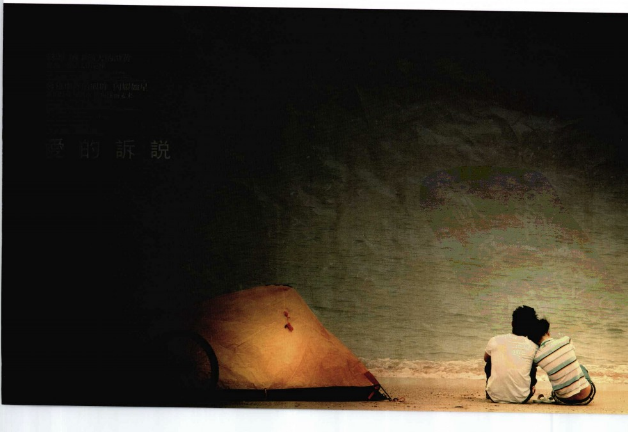
原片



这种效果主要是利用滤镜里面的光照效果和图像调整里面的变化相互结合而产生的，它比较适合做一些类似黄昏的情景和光照投影。本案例还利用纹理的素材来合成，让图片产生一种梦幻卡片的温馨效果。

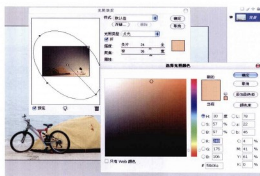
技术要点 FOCUS

▲ 1. 光照效果的应用 ▲ 2. 图像 / 调整 / 变化的应用 ▲ 3. 图层的混合模式 ▲ 4. 历史画笔的应用





01 打开图片，执行滤镜/ 渲染/ 光照效果



02 光照类型/ 点光，强度34，聚焦36，颜色为橘红色，也直接输入数值#f8b06a，如图所示（尽量将光照的亮点靠近人物身上）



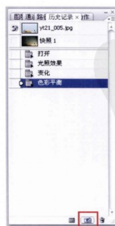
03 执行图像/ 调整/ 变化



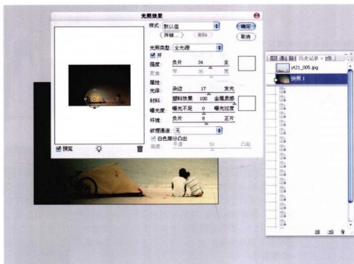
04 分别用鼠标单击红色方框内加深黄色和加深青色，如图所示



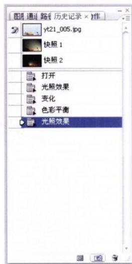
05 执行色彩平衡/ 阴影，蓝色+17



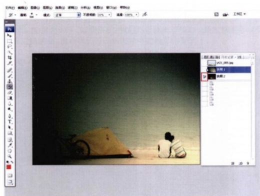
06 打开历史记录面板，单击红色方框内图标，建立快照1，如图所示



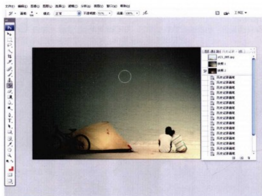
07 执行滤镜/渲染/光照效果，光照类型—全光源，强度34，颜色可以选择淡淡的黄色或类似的颜色，光照的范围在帐篷上



08 打开历史记录面板，新建快照2



09 单击快照1，并用历史画笔工具在快照2前面单击一下，如图红色方框内所示



10 历史画笔的不透明度为51%，在图像的帐篷上擦拭，效果如图所示



11 打开纹理素材，并将素材拖入画布中



12 将素材拉满整个画布，图层模式更改为柔光，不透明度为82%



13 将文字素材拖入画布中，不透明度为26%，适当调整大小，如图所示

Photoshop TIPS

银灰色的唯美世界

原片



画面中的女孩亭亭玉立，脸庞绯红，面带微笑，伫立在一片云雾缭绕的银灰树林中，周围三两只蝴蝶，在身边展翅欲飞，这样的唯美画面在现实生活中很难发现，PS功能强大，只要你敢想，它基本上都可以满足你的胃口，有创意才有新意，在整个操作中，对树叶进行去色，并将其提亮是关键。需要注意的是：周围环境色要营造出一种气氛在里面，画面的点睛之笔就是蝴蝶素材的加入，操作过程非常简单也很实用，很适合初学者，更重要的是，普通的生活数码相机拍摄出来的相片，也能同样做出这种唯美的效果，不信？自己动手试试，为自己创造一个惊喜吧……

技术要点 FOCUS

▲ 1. 色相／饱和度的应用 ▲ 2. 阴影与高光的运用 ▲ 3. 图层的混合模式 ▲ 4. 可选颜色的应用





01 打开原片，并将原片图层复制，快捷键Ctrl+J，将图层1 的图层模式更改为滤色，不透明度为27%，合并可见图层，快捷键为Ctrl+Shift+E



滤色可以简单理解为使图像的色调变亮，混合后的图像色调比原色亮，对混合图层图像色调中的黑色部分进行透明处理，背景图像维持原始状态





02 将合并后的图层继续复制，背景副本层图层模式更改柔光，不透明度为50%，如图所示。我们可以简单理解为：柔光模式可以使图片对比加强。这点我们可以从图片中的效果中看出

03 合并可见图层，快捷键为：Ctrl+Shift+E，执行色相/饱和度，编辑为绿色，效果如图所示。之所以用到编辑绿色，是因为只有将画面中的绿色全部去色掉，才能变成银灰的感觉



01 和 02 这两个步骤，其实就是利用图层的混合模式，将图片的亮度进行调整。也就是说，调整图片的亮度，不仅仅是用我们常用的那些工具，比如色阶、曲线等，图层模式也可以调整，运用好了同样也可以将偏灰的图像调节得很明亮

---

04 用带加号的吸管在树叶上多次吸取树叶的颜色，明度+100，其他数值不变，效果如图所示，单击确定即可





04 和 05 这个两个步骤中，分别将树叶绿色的明度加到最大限度，这样做不仅可以使树叶的饱和度降低，也让树叶变得比较亮白，更接近银灰的感觉

05 再次执行色相/饱和度，编辑为绿色，用带加号的吸管吸取树叶多余的颜色，明度+100，其他数值不变 效果如图所示





06 执行曲线命令，将整个图片再次适当提亮，效果和参数如图所示





07 执行图像/调整/可选颜色

08 编辑颜色-黄色，洋红+94，黄色-100，其他数值不变，数值调整后会发现人物的肤色变得比较红润，这步主要是根据颜色互补色去做相应的调整，参数如图所示



几乎所有的调色工具都在图像/调整这个栏目里，所以当单击图像/调整时，你就会发现在三角形所指的后面的栏目里，几乎全是关于调色的命令，在以后的步骤中，你会发现这个命令会多次出现在调色的步骤里



09 执行/可选颜色：编辑颜色-中性色，黄色-13，其他数值不变，方法-相对，效果如图所示



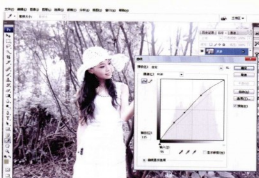
09和10这两个步骤，主要对整个环境色进行渲染，因为黄色的互补色为蓝色，所以在白色和灰色两个基色调上加点蓝色，让整个画面具有银灰冰冷的感觉

10 执行/可选颜色，编辑颜色-白色，黄色-21，其他数值不变，方法-相对，效果如图所示





11 用快速选择工具在人物脸部做选区，羽化值为20像素



12 执行曲线命令，对选区内的图像适当调整亮度，效果如图所示



13 用快速选择工具在人物衣服上做选区，羽化值为20像素，效果如图所示



14 执行图像/调整/阴影/高光，如图所示



15 参数：阴影0% 高光18%



阴影和高光这个命令有什么作用？这个命令主要用于对图片高光和暗部细节做调整，当图片的暗部细节没有很好表现出来时，可以用这个命令中的阴影的数量去调整，阴影的百分比越大，暗部细节就越明显，高光数量百分比越大，就表明高光部位越暗，所以当画面中出现曝光稍微过度时，可以执行高光的百分比去调整，经过调整后，可以看到画面中白色的裙子层次有了更多的质感



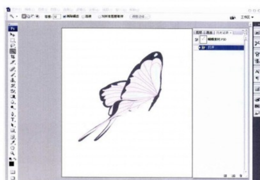
16 取消选区，复制背景层，快捷键Ctrl+J，即可得到图层1，隐藏图层1前面的眼睛，在背景层上执行色相饱和度，参数如下：明度+65，效果如图所示



17 点开图层1前面的眼睛，并在此图层上加蒙版，单击渐变工具，注意渐变工具的参数和设置，一定看仔细看清楚，否则一个参数设置不好，下面的渐变命令就无法进行。参数如下：前景色为白色，渐变图标选择最上面栏目的第一个图标—线性渐变，模式/正片叠底，不透明度100%，勾选仿色和透明区域，如图所示。设置完毕后，用渐变工具在人物旁边，按住鼠标左键，向四周滑动，此时可以看到滑动过后的地方变白了，沿着人物周围多次向四周滑动，最后可以看到整个图片有种云雾缭绕的意境



18 将整个图层合并，快捷键Ctrl+Shift+E



19 打开光盘中配送的蝴蝶素材



20 将蝴蝶素材拖入带人物的图片中，多次复制，并行执行变形工具，快捷键Ctrl+T，适当调整蝴蝶的大小和位置，效果如图所示



蝴蝶的加入，是整个画面的画龙点睛之笔。因为蝴蝶在很多人眼中被称为美的化身，林中之精灵，花中之仙子，它的存在无疑会让整个图片充满生机和灵性



其他效果展示

PDG



山花烂漫时

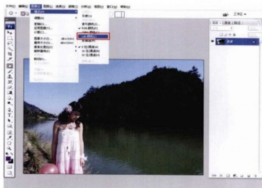


这张图片的亮点就是将山坡上的树林通过颜色的调整，变成山花。色相/饱和度在本案例中起了很重要的作用，天空的云彩适当加了一些合成的效果。需要注意的是：由于山坡上树林的颜色起了变化，那么映在水中树林倒影的颜色也会跟着起变化，这样做出来的效果会更加真实。

技术要点 FOCUS

▲ 1.Lab 颜色的应用 ▲ 2. 色彩平衡的应用 ▲ 3. 应用图像的模式 ▲ 4. 色相/饱和度的应用
▲ 5. 加深减淡工具的运用 ▲ 6. 可选颜色的应用





01 打开图片，执行图像/ 模式/Lab 颜色



02 执行图像/ 应用图像



03 应用图像设置如图所示：通道/Lab，混合- 滤色，不透明度为50%，单击确定



04 再执行应用图像/ 通道-b，混合- 亮光，不透明度为20%，如图所示



05 执行图像/ 模式/RGB 颜色



06 用套索工具选取山坡上的部分树林，如图所示，羽化半径为150像素



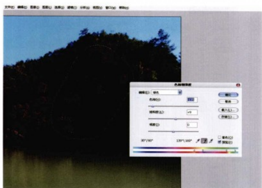
07 执行调整图像/色相饱和度，编辑-绿色，用带加号的吸管吸取选区内树林中的绿色，参数如下：色相-43，饱和度+75，明度-4



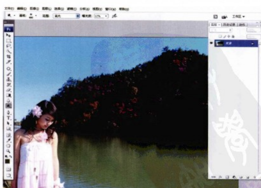
08 用套索工具继续选取树林，如图所示，羽化值为150像素



09 执行调整图像/色相饱和度，编辑绿色，用带加号的吸管吸取选区内树林中的绿色，色相-68，饱和度+32，明度+22



10 同样继续选取树林的范围并羽化，执行调整图像/色相/饱和度，编辑绿色，用带加号的吸管吸取选区内树林中的绿色，色相-135，饱和度+9，明度0



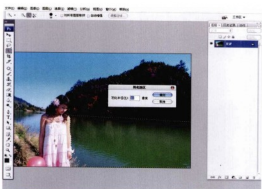
11 选择减淡工具，工具的设置为：范围-高光，曝光度12%，用设置好的减淡工具在调好色的树林上适当擦出高光效果，效果如图所示



12 执行图像调整/可选颜色/绿色，参数如下：青色+100，洋红-64，黄色+100，黑色+41



13 单击确定后，再继续执行可选颜色/绿色，参数如下：青色+83，洋红-11，黄色+15，黑色+8



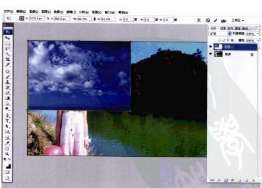
14 用快速选择工具，在湖水上做出选区，羽化值为10像素



15 执行图像调整/色彩平衡/阴影，加青、加绿、加黄，参数如图所示



16 色彩平衡/高光，加洋红，其他数值不变，参数如图所示



17 添加天空素材，并将素材调整至适当位置，效果如图所示



18 在天空素材图层上执行图像/调整/色相饱和度，饱和度-100，其他数值不变



19 将素材图层模式更改为滤色，执行图像调整/色阶命令，适当调整素材的对比度，效果如图所示



20 选择渐变工具，渐变编辑器设置如图所示，在素材图层上添加蒙版，前景色为黑色，背景色为白色



21 渐变为线性渐变，模式为正片叠底，在蒙版上将多余的云彩素材用渐变工具渐变掉，多次复制云彩素材，按合适的角度去调整，效果如图所示



22 合并所有图层，用套索工具将人物身上肤色较深的地方选取出来，羽化50像素



23 执行调整图像/曲线，适当调整选区内的图像亮度





24 选择减淡工具，范围-中间调，曝光度23%，在人物肤色较暗的地方适当擦拭，效果如图所示

25 执行图像调整/色彩平衡，中间调，加黄色，参数如图所示





素材

26 执行图像调整/色彩平衡，阴影，加蓝色，参数如图所示



Photoshop TIPS

梦幻蓝紫调

原片



把图像处理成这种色调比较特殊，也比较少见。这种色调给人的感觉比较梦幻、神秘和温馨。但这种颜色的搭配要慎重，搭配不好的话往往给人一种脏兮兮的感觉，关于通道混合器的原理前面的章节中提到过，可以参考理论和本案例的方法，多次练习和操作，那么通道混合器的工作原理就不难理解。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 通道混合器的应用 ▲ 2. 可选颜色的应用 ▲ 3. 图层的混合模式 ▲ 4. 渐变工具的应用
▲ 5. 画笔的设置





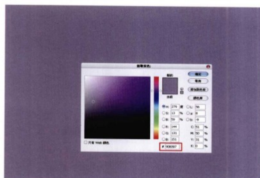
01 打开原片，执行调整图层/ 通道混合器



02 输出通道-蓝，红色-36，绿色+130，蓝色+7



03 执行调整图层/ 纯色



04 用吸管吸取如图所示的颜色，也可直接输入色彩数值 #908397



05 将颜色填充模式更改为线光性，不透明度为45%，如图所示



06 盖印图层后，执行图像/调整/可选颜色，颜色-红色，青色+42，洋红0，黄色+100，黑色-32



07 可选颜色-中性色，青色-7，洋红0，黄色-14，黑色0



08 可选颜色-白色，黄色+52，其他数值不变



09 执行图像/调整/色相/饱和度，编辑红色，用吸管吸取皮肤的颜色，明度+11，其他数值不变



10 用快速选取工具在女士人物脸上做选区，羽化半径为30像素



11 执行图像/调整/色阶命令，适当对选区内人物的肤色加强对比，提高亮度



12 选择渐变工具，渐变工具的设置如图所示，注意选择红色方框内图标，不透明度为18%



13 前景色为白色，用设置好的渐变工具在图片上拉出渐变的白色，主要营造一种雾蒙蒙的效果



14 合并所有图层并新建图层，设置画笔工具，勾选形态动态，设置如图所示



15 勾选散布，画笔设置如图所示



16 设置前景色为灰白色，也可以设置成淡紫色（可根据图片表现的效果适当设置），在新建图层上用设置好的画笔在人物周围画出梦幻飞絮



17 前景色为白色，将画笔的不透明度更改为45%，直径为70，硬度为0%，继续在画面上适当画出梦幻飞絮








非主流调色
这篇主要讲解一些 80、90 后比较喜欢的非主流色调

Photoshop TIPS

90后的另类色彩 I

原片



90 后是一个新兴的群体，比起 80 后，他们更喜欢追赶潮流，喜欢时尚另类的装束，喜欢非主流的色彩，他们追求时尚和思维的表现形式有时会令人费解。本案例通过色相 / 饱和度和颜色的填充模式，打造一种另类的非主流色调。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 色相 / 饱和度的应用 ▲ 2. 可选颜色的应用 ▲ 3. 图层的混合模式 ▲ 4. 曲线的应用









01 打开原片，执行调整图层/色相/饱和度

02 编辑绿色，用带加号的吸管多次吸取画面中的绿色，饱和度-98，明度+100，如图所示

03 执行调整图层/可选颜色，参数如图，颜色-黄色，黄色-100，其他数值不变





04 新建图层1，在人物四周用套索工具画出一个不规则选区，羽化值为200像素

05 单击前景色，用拾色器吸取棕黄色，可直接输入数值#837663





06 执行编辑/填充，填充前景色

07 将填充颜色后的图层1的图层模式更改为叠加，不透明度为100%，如图所示



08 按住Ctrl 键，单击图层1，生成选区后进行反选，如图所示



09 新建图层2，单击前景色，用拾色器吸取深蓝色，可直接输入数值#2c325a



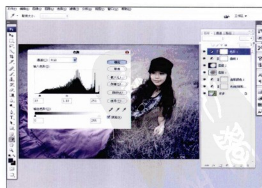
10 将设置好的颜色填充，图层模式更改为叠加，不透明度为100%



11 执行调整图层/曲线



12 设置曲线调整参数，通道-蓝，如图所示



13 执行调整图层/色阶，适当调整图片图层的对比度，如图所示





14 在人物身上较暗的地方用套索工具做选区，如图所示，羽化值为100 像素

15 执行调整图层/ 曲线，将选区内的图片适当提亮，如图所示





16 执行快捷键Shift+Ctrl+Alt+E，盖印图层，在图层上执行滤镜/锐化/ 智能锐化，参数如图所示，数量45%，半径0.7 像素

17 复制图层3，将图层3 副本前面的眼睛图标点去，在图层3 上执行图像/ 调整/ 色相饱和度，明度-21，其他数值不变





18 显示图层3 副本前面眼睛图标，并在此图层上加蒙版，选择渐变工具- 线性渐变，渐变编辑器为从前景色到透明的过渡，点选左上角红色方框内图标，不透明度为70%

19 在图层3 副本的蒙版上拉出渐变，注意是从图片四周向中间的方向拉

Photoshop TIPS

90后的另类色彩Ⅱ

原片



这张图片和上一个非主流的案例有点类似．但是又多添加了一个纹理素材，以此来打造怪异的特殊效果。其实所谓的非主流，就是一小部分人的追求。本案例也是通过图层模式来改变图片的色彩。图层模式恰到好处的运用，能为画面增添很多意想不到的效果。

技术要点 FOCUS

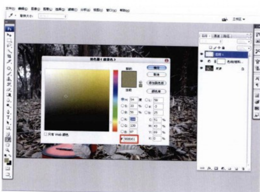
▲ 1. 色相饱和度的应用 ▲ 2. 可选颜色的应用 ▲ 3. 图层的混合模式 ▲ 4. 曲线的应用
▲ 5: 色彩平衡的应用




素材


01 打开原片，执行调整图层/ 色相饱和度


02 编辑- 绿色，用带加号的吸管多次吸取画面中绿色的树叶，明度+100，直到画面中的绿色成分全部变成黑白色即可


03 新建图层1，单击前景色，用拾色器吸取棕色，可直接输入数值#908b61


04 在图层1 上执行编辑/ 填充


05 填充内容为前景色，其他数值为默认



06 将填充后图层1 的图层模式更改为叠加



07 打开所用素材，并将素材拖入画布中，适当调整大小



08 素材图层2 的图层模式更改为叠加



09 在人物周围用套索工具画一个不规则的选区，如图所示，羽化半径为250 像素



10 在图层2 上按删除键（Delete），将选区内的图片删除



11 在图层2 上执行图像/ 调整/ 色彩平衡



12 点选中间调，加青、加蓝，也可直接分别输入数值，色阶（L）为-21、0、+54



13 按住Ctrl 键，单击所有图层后右击鼠标，合并可见图层



14 复制图层，将图层1前面的眼睛标志隐藏，在背景层上执行色相/饱和度，明度-32，其他数值不变



15 显示图层1前面的眼睛图标，并在此图层上添加蒙版，选择渐变工具，单击左上角渐变编辑器，选择红色方框内图标，它表示从前景色到透明的过渡



16 渐变设置为：线性渐变，模式-正常，不透明度70%。在图层1的蒙版上拉出渐变，渐变的方向是从图片四周向中间过渡



17 合并所有可见图层，选择减淡工具，范围-高光，曝光度10%，在画面中适当擦出高光效果



夏日 午后


原片

这是一张男生的外景写真，拍摄的时间从照片的光影角度来看是午后接近黄昏时，在处理这样的图片时，主要是根据环境去渲染。午后或接近黄昏时的光线相对比较弱，色彩上也会偏暖一些，所以这张相片的色调以暖色为主。为了让人物从整个色调中跳跃出来，背景含绿色的色系都要适当减低饱和度。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 色相/饱和度的应用 ▲ 2. 色彩平衡的应用 ▲ 3. 图层的混合模式 ▲ 4. 可选颜色的应用
▲ 5. 通道的调整

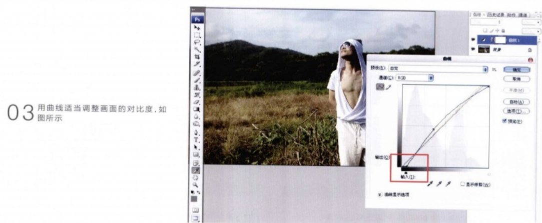




01 执行调整图层/曲线



02 单击红色方框内的自动调整，如图所示



03 用曲线适当调整画面的对比度，如图所示



04 执行调整图层/色相/饱和度



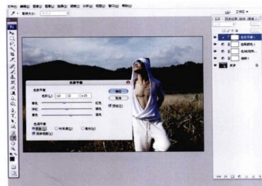
05 编辑黄色，用带加号的吸管多次吸取山上树林的颜色，明度+75，其他数值不变

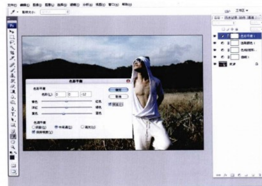




06 执行调整图层/可选颜色，参数如下：颜色-青色，青色+100，洋红0，黄色-100，黑色+100

07 可选颜色-中性色，青色+2，洋红+6，黄色+30，黑色0

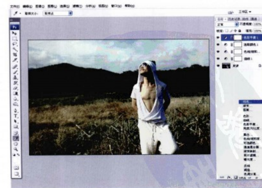




08 执行调整图层/色彩平衡，阴影，阴影处加青、加蓝，参数如图所示

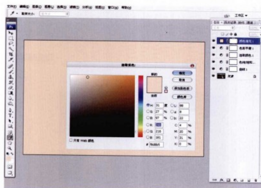
09 色彩平衡-中间调，中间调加黄色，参数如图所示





10 色彩平衡-高光，高光加黄色，参数如图所示

11 执行调整图层/纯色



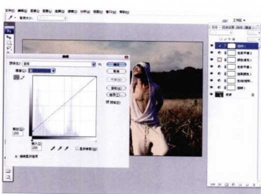
12 颜色的选取如图所示，也可直接输入色彩数值#f8d8b5



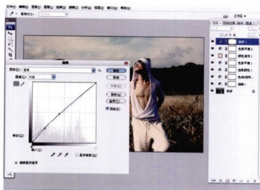
13 将颜色填充的图层模式更改为正片叠底，如图所示



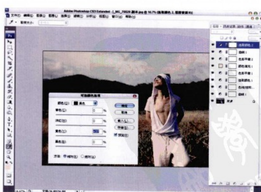
14 执行调整图层/色彩平衡，中间调，中间调加蓝色和青色，参数如图所示



15 执行调整图层/曲线，通道-蓝，调整参数如图所示



16 通道-RGB，用曲线将整个画面适当提亮



17 执行调整图层/可选颜色，颜色-黑色，参数如下：黑色+37，其他数值不变



18 合并所有图层后，用快速选取工具在画面的天空上做出选区，如图所示



19 将选区羽化，羽化值为50 像素



20 执行调整图像/ 色阶命令，用色阶将选区内的天空适当加强对比，参数如图所示



21 色阶通道- 蓝，调整参数如图所示



Lab 调色

这篇主要讲解用 PS 打造后期妆面造型效果，在影楼运作中，化妆造型是一个不可缺少的环节，任何客人都必须通过化妆和造型，来改变自己的装束，让自己变得更漂亮更有气质。用数码 PS 去营造化妆造型，除了能够弥补化妆师遗留的一些瑕疵外，还能做出化妆师所不能做出的效果来。只要你的想象力够丰富，那么你就可以创造出令人意想不到的效果！





Lab调色的秘密 I

我们前面讲过，a 通道表示是由绿色到红色的范围，b 通道表示从蓝色到黄色的范围。从原片不难看出，画面中绿色的树叶比较灰，也不够通透，所以根据 a 通道的范围，我们将黑色的滑标向右适当滑动，可以看到图片中较暗的地方绿色越来越浓，而灰色和白色的滑标向左滑动时，中间调和高光部位越来越红润，红色方框内分别代表着黑、灰、白 3 个滑标，如图 02 所示

技术要点 FOCUS

▲ 1. 色相 / 饱和度的应用 ▲ 2. 色彩平衡的应用 ▲ 3. 图层的混合模式 ▲ 4. 可选颜色的应用 ▲ 5. 通道的调整



原片

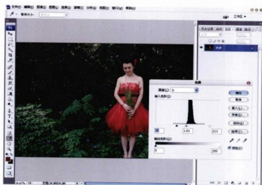


01 打开原片，执行图像/ 模式/Lab 颜色



02 执行色阶命令，选择a 通道，调整效果和参数如图所示



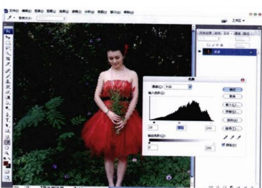




03 选择b 通道，将黑色滑标适当往右滑动，灰色和白色滑标适当往左滑动，根据b 通道表示的范围，此时可以看到画面变得更接近光线洒照效果，如图所示

04 执行图像/ 模式/RGB 颜色，如图所示





05 选择快速选择工具，将人物皮肤快速选出来并羽化，羽化值为30 像素，如图所示

06 执行色阶命令，将人物肤色适当调亮，参数如图所示





07 选择加深和减淡工具，减淡工具设置为：范围- 高光，曝光度12% 左右（注：如果曝光度过大，很容易破坏画面的质感，所以在选择时尽量降低曝光度的数值），将设置好的工具顺着画面光线的方向擦拭，人物身上也要擦拭些高光出来，效果如图所示

08 再用加深工具将画面四周适当压暗，让主题更突出，加深工具设置为：范围- 中间调，曝光度-15%（注：加深和减淡工具的画笔硬度都为0%）



Lab调色的秘密 II

这两个案例主要是利用 Lab 通道的模式来进行调色，Lab 模式所定义的色彩最多，与光线及设备无关，并且处理速度与 RGB 模式同样快，比 CMYK 模式快很多，通过这两个案例，可以让我们更多了解 Lab 的强大功能。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 色相 / 饱和度的应用 ▲ 2. 色彩平衡的应用



原片



01 打开原片，并复制图层，用鼠标右键单击图层，弹出对话框，选择复制图层

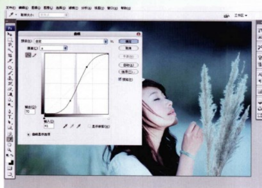




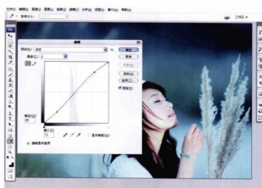
02 将复制后的图层模式更改为滤色，不透明度为75%



03 合并图层后，执行图像/模式/Lab 颜色



04 执行曲线命令，选择a 通道，根据a 通道的色彩范围适当调整曲线，效果如图所示



05 选择b 通道，适当调整曲线的弧度，效果如图所示



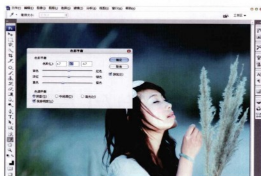
06 执行图像/ 模式/RGB 颜色



07 用快速选择工具，将人物肤色和头发一起选出来并羽化，羽化值为8 像素



08 执行色阶命令，将选区内的图像适当提亮，参数如图所示



09 取消选区，执行色彩平衡命令，再对整个画面进行整体修整，点选阴影，色阶（L）数值分别为+7、+7、-17



10 色彩平衡-高光，色阶（L）数值分别为0、-9、-7



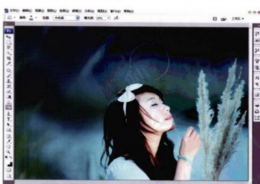
11 执行滤镜/KODAK 滤镜挂件



此滤镜挂件的安装和使用方法已经在《Photoshop 大揭秘数码人像摄影后期处理》这本书中有详细的解说，这里就不重复讲解。



12 详细参数如图所示：混合数值为64，单击加亮，精细为100，中等45，粗糙87，当然此数值只是一个参数



13 再用加深/减淡工具对整个图片进行细致的调整，效果和参数如图所示



快速打造最通透的外景色


原片

如果当你面对一张图片不知道如何调色时，那么你可以尝试本案例所教你的方法，或许有意想不到的收获——因为此方法不仅让你的图片色彩更靓丽，而且还能让图片看上去更加通透，其操作过程也很简单。

技术要点 FOCUS

▲ 1.Lab 颜色的应用 ▲ 2. 可选颜色的应用 ▲ 3. 通道和锐化 ▲ 4. 应用图像

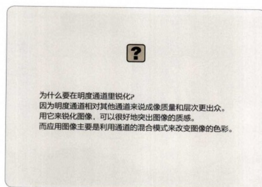




01 打开图片，执行图像/ 模式/Lab 颜色



02 再执行图像/ 应用图像



为什么要在明度通道里锐化?
因为明度通道相对其他通道来说成像质量和层次更出众。
用它来锐化图像，可以很好地突出图像的质感。
而应用图像主要是利用通道的混合模式来改变图像的色彩。



03 通道-a，混合模式- 柔光，不透明度为100%，如图所示



04 执行图像/ 模式/RGB 颜色



05 执行图像/ 调整/ 可选颜色



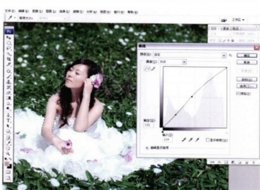
06 可选颜色-黄色，参数如下：青色0，洋红+2，黄色-100，黑色-27



07 可选颜色-绿色，青色+75，洋红-36，黄色+35 黑色+28



08 用快速选取工具在人物脸上和肤色上做选区，羽化值为20像素



09 执行图像/调整/曲线，用曲线适当调整选区内的图像，将人物的肤色适当提亮



10 执行滤镜/KODAK磨皮滤镜



11 磨皮滤镜设置如图所示



12 执行图像/ 调整/Lab 颜色



13 进入通道明度通道，执行滤镜/ 锐化/ 智能锐化



14 智能锐化设置如图所示：数量85%，半径0.9 像素，移去- 高斯模糊，勾选更加准确



15 执行图像/ 模式/RGB 颜色



16 用套索选取工具，在人物周围作出不规则选区后再反选，如图所示，羽化半径为250 像素



17 执行图像/ 调整/ 色相/ 饱和度，明度-57，其他数值不变






国际流行色

这篇主要讲解广告时尚杂志类人像图片的修整







打造国际流行色 I


原片

国际流行色的色调大多比较沉稳和厚重，画面的色彩以对比色为主，注重光影和细节。本案例通过常用的调色工具和手法，来表现色调的不同变化。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 色相 / 饱和度的运用 ▲ 2. 可选颜色的运用 ▲ 3. 曲线和颜色通道的运用
▲ 4. 图层模式的应用 ▲ 5. 色彩平衡的运用



01 用套索选取工具将人物脸部和胳膊颜色较深的地方选取出来，羽化值为50像素



02 执行调整图层/ 曲线命令



03 将选区内的人物肤色适当提亮，参数如图所示



04 执行调整图层/ 色相饱和度，编辑- 青色，用带加号的吸管，吸取背景的青色，饱和度-100，其他数值不变



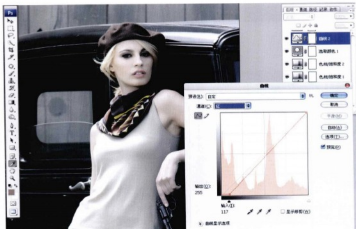
05 执行调整图层/ 色相饱和度，编辑- 红色，用第一个吸管吸取人物皮肤的颜色，明度+36，其他数值不变



06 执行调整图层/可选颜色，参数如下：颜色-红色，黄色+99，黑色-64，其他数值不变



07 可选颜色-黄色，青色-100，黄色+84，黑色+13，其他数值不变



08 执行调整图层/曲线命令，通道-红，暗调减红，参数如图所示



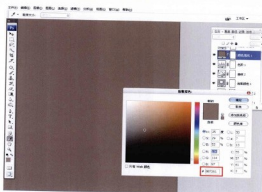
09 执行调整图层/曲线命令，通道-蓝，调整参数如图所示



10 执行调整图层/色阶命令，通道-绿，调整参数如图所示



11 执行调整图层/纯色



12 颜色选取为棕色，效果如图所示，也可直接输入数值#887261



13 将颜色填充图层模式更改为叠加，效果如图所示



14 执行调整图层/亮度/对比度，亮度+3，对比度+21



15 盖印图层后，用快速选取工具在图片上方的墙壁上做选区，羽化值为20像素



16 执行图像/调整亮度/对比度



17 亮度-31，对比度+28，勾选使用旧版



18 执行图像/调整/色阶命令



19 色阶通道-红，调整参数如图所示，暗部适当减红



20 用快速选区工具在车窗玻璃上做选区，羽化值为20像素，用色阶适当调整亮度（注：透过玻璃的墙面颜色也要跟着变化）



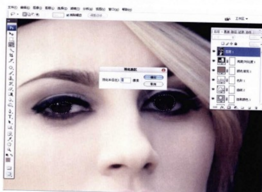
21 色阶通道-红，在暗部适当减红，达到和整个墙面的颜色相协调，参数如图所示



22 接下来这几步，都是对人物脸部细节进行调整的，用钢笔路径工具将眉毛勾选出来，羽化1像素，参数如图所示



23 用加深工具在选区内将眉毛适当加深一下层次，加深工具设置为：范围- 中间调，曝光度17%



24 用套索工具将人物眼球选出来，羽化值为2 像素



25 执行色阶命令，适当调整眼球的亮度和对比度

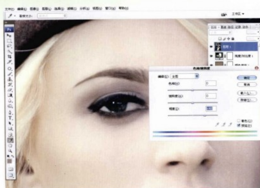


26 执行色彩平衡命令，阴影处加青色、绿色和蓝色，参数如图所示



27 用套索工具将人物眼白选出来，羽化值为1 像素

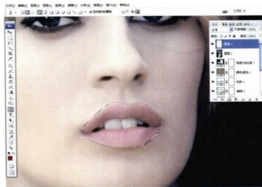




28 执行色相饱和度，明度+48，其他数值不变



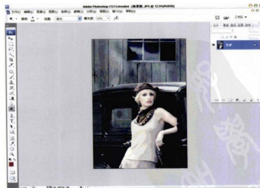
29 另外一只眼睛的眼白处理方式和上一步相同



30 新建图层2，用钢笔工具将人物嘴唇选出来，羽化值为1像素



31 在图层2上的选区内填充大红色，图层模式更改为叠加，不透明度为37%，用橡皮擦擦去人物牙齿上的红色即可



32 合并所有图层，用减淡工具在整个图片上适当作出高光效果，如图所示，参数如下：范围-高光，曝光度10%



其他效果展示





打造国际流行色Ⅱ


原片

国际流行色的色调大多比较沉稳和厚重，画面的色彩以对比色为主，注重光影和细节。本案例通过常用的调色工具和手法，来表现色调的不同变化。这两种国际流行色主要适合广告人像和服装人像等比较时尚的图片。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 色彩平衡的运用 ▲ 2. 曲线和颜色通道的应用 ▲ 3. 色相/饱和度的应用 ▲ 4. 调整图层的应用 ▲ 5. 渐变的使用



01 打开原片，执行调整图层/色彩平衡



02 点选红色方框内阴影，在阴影处加洋红，参数如图所示



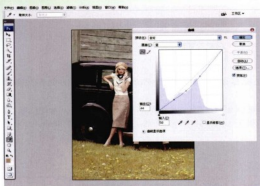
03 点选红色方框内高光，在高光处加黄色，参数如图所示



04 执行调整图层/曲线



05 通道-红，适当调整画面的色彩，参数如图所示



06 通道-蓝，适当调整画面的色彩，参数如图所示



07 执行调整图层/色相/饱和度



08 编辑-全图，饱和度-22，其他数值不变



09 执行调整图层/曲线，曲线通道-红，适当调整画面的色彩，参数如图所示



10 通道-蓝，适当调整画面的色彩，参数如图所示



11 执行调整图层/色阶，通道-蓝，适当调整画面的色彩，参数如图所示



12 新建图层1，设置渐变工具，选择从前景色到透明色渐变，前景色为白色



13 选择线性渐变，模式正常，不透明度为26%，在图片的右上角适当拉出渐变色，效果如图所示



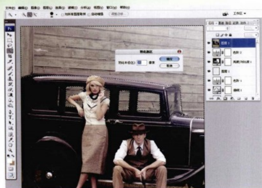
14 执行调整图层/亮度/对比度



15 亮度-12，对比度+37



16 执行调整图层/色阶，通道-蓝，适当调整画面的色彩，参数如图所示



17 盖印图层，用快速选择工具将图片上墙壁选出来，羽化值为20像素，如图所示



18 隐藏选区，执行图像/调整/曲线命令，适当将选区内的图片压深



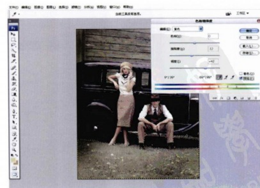
19 合并所有可见图层，选择加深工具，设置如下：范围-中间调，曝光度34%，用设置好的加深工具在整个图片四周适当加深一下层次



20 选择快速选择工具，点选红色方框内带加号图标，在图片的草地上做出选区



21 羽化值为50像素，参数如图所示



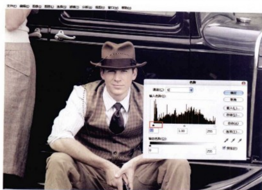
22 执行图像/调整/色相饱和度，编辑-黄色，饱和度-12，明度+42



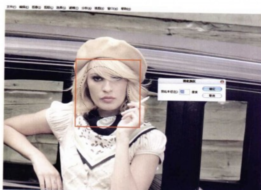
23 用套索工具将男士人物的脸部、帽子、上衣大致选出来，羽化值为100像素，参数如图所示



24 执行色阶命令，适当调亮选区内的图像，参数如图所示



25 通道-红，将红色方框内的滑标，适当向右滑动，如图所示



26 用套索工具将女士人物的脸部大致选出来并羽化，羽化值为20像素，如图所示



27 执行图像调整色阶命令，调整参数如图所示



28 通道-红，调整参数如图所示





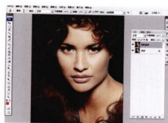
冷艳古铜质感肤色


原片

这种肤色的表现形式和金属质感肤色案例有点类似，但是不同的是：一个色调属于暖色系，一个属于冷色系，两种肤色都需要把质感做出来。所谓质感就是皮肤的高光、中间过渡色和阴影都需要表现得比较强烈，皮肤肌理也比较突出，这和婚纱照图片的处理有很大的区别。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 反相和图层模式的运用 ▲ 2. 曲线和通道的应用 ▲ 3. 钢笔工具的应用 ▲ 4. 计算和通道的应用
▲ 5. 色彩平衡和色阶的应用



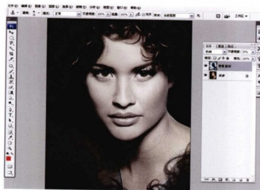
01 打开图片，复制图层，如图所示



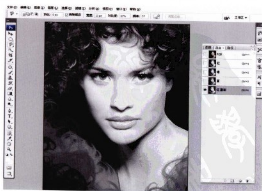
02 在背景副本层上执行图像/调整/反相



03 反相后将图层模式更改为色相，如图所示



04 不透明度更改为35%，如图所示.



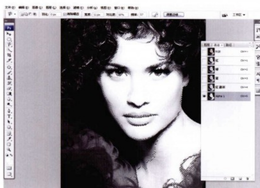
05 合并图层后，进入通道，并复制红色通道



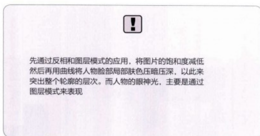
06 在红副本通道上执行图像/计算



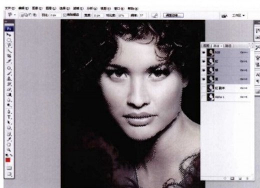
07 混合-强光，其他数值不变



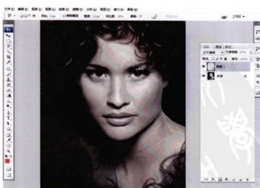
08 计算后得到一个新通道Alpha1，按住Ctrl键单击此通道，即可生成选区



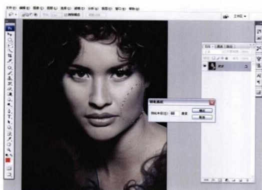
先通过反相和图层模式的应用，将图片的饱和度减低然后再用曲线将人物脸部局部肤色压暗压深，以此来突出整个轮廓的层次。而人物的眼神光，主要是通过图层模式来表现



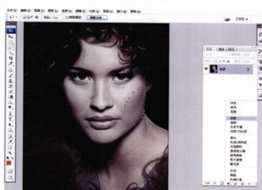
09 单击RGB通道，再返回到RGB图层



10 按快捷键Ctrl+J，即可得到图层1，并将图层1模式更改为正片叠底，不透明度为67%



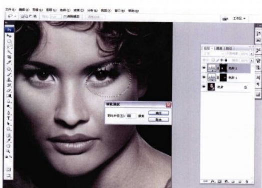
11 合并图层，用套索工具在人物腮红处做出选区，羽化值为60 像素，如图所示



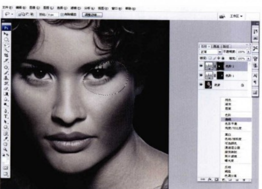
12 执行调整图层/ 色阶命令



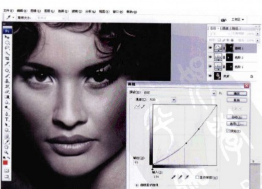
13 色阶调整如图所示，人物另外一边的腮红调整方法和上一步相同



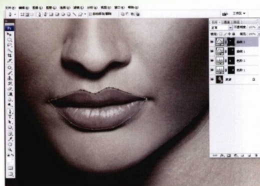
14 用套索工具在人物眼睛周围做出选区，羽化值为60 像素，如图所示



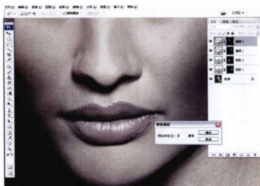
15 执行调整图层/ 曲线命令



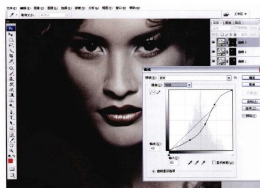
16 用曲线将选区内图像适当调暗，参数如图所示 同样另外一只眼睛周围的调整和这一步相同



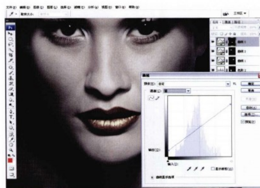
17 用钢笔工具勾勒出嘴唇的轮廓，如图所示



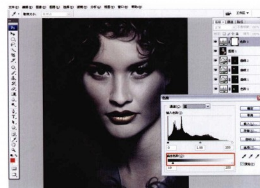
18 将路径转化为选区后，羽化值为3 像素



19 执行调整图层/ 曲线，适当拉出对比，让嘴唇的颜色更浓艳一些，调整参数如图所示



20 通道- 蓝，适当调整参数，如图所示



21 盖印图层后，再执行调整图层/ 色阶命令，通道- 蓝，适当调整参数，让整个画面偏冷一些



22 用椭圆选取工具在人物两个眼球上做选区，羽化值为6 像素



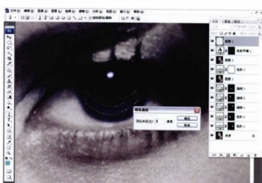
23 执行调整图层/色彩平衡，中间调，参数如图所示



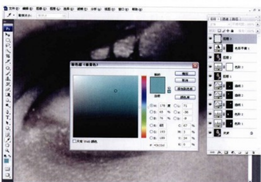
24 色彩平衡-高光，参数如图所示



25 新建图层，用钢笔路径在两只眼球下方画出一个不规则形状，如图所示



26 转化成选区后，羽化半径为5像素



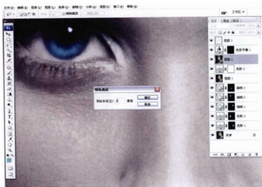
27 用吸管吸取前景色颜色，颜色的选取为青色，参数如图所示



28 在选区内填充刚才选好的颜色，图层模式更改为叠加，这样两只蓝宝石一样眼神光就做出来了



29 在图层2上执行钢笔路径工具，在人物下眼睑出做出一个不规则图形，如图所示



30 生成选区后羽化值为1像素



31 选择减淡工具，工具的设置如图所示：范围-高光，曝光度39%，用设置好的工具将选区内的图片擦成白色，也可以直接填充白色



32 另外一只眼睑的眼线做法和上步相同，如图所示



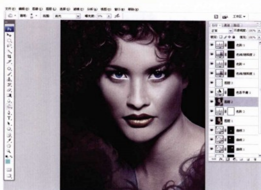
33 用钢笔路径工具将人物眼白选取出来，羽化值为1像素，在图层3的上方，执行调整图层/色相饱和度



34 色相饱和度设置如下：饱和度-2，明度+37，色相0



35 执行调整图层/色阶命令，将人物眼白适当加大对比度，参数如图所示



36 同样另外一只眼睛的眼白调整参数和上一步类似



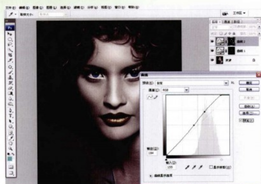
37 继续盖印图层后，执行调整图层/可选颜色，参数如下：颜色-红色，青色-1，黄色-15，黑色+68，洋红0



38 颜色-黄色，黄色-2，黑色+100，其他数值不变



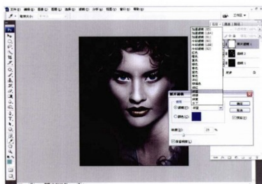
39 合并所有图层后，用套索工具将人物脸上的高光区域大致选出来，如图所示，羽化40像素，如图所示



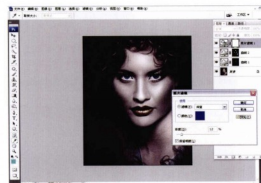
40 执行调整图层/曲线，适当调整选区图像，让整个图片的高光呈现出来，参数如图所示



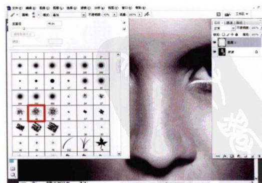
41 取消选区，执行调整图层/照片滤镜



42 照片滤镜设置如图所示：滤镜-深蓝



43 将浓度调整为12%，参数如图所示



44 合并图层后，再新建图层，选择红色方框内画笔工具，画笔模式-叠加，不透明度为43%

45 设置前景色的颜色为青色，在人物眼睛下方刷出蓝色的粗线条，如图所示

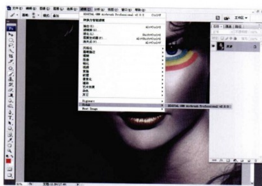




46 新建图层，设置前景色为黄色，沿着青色的线条下方刷出黄色的线条



47 同样设置前景色为红色，在黄色线条下方刷出红色的线条，另外一只眼睛下方的色块和上一步相同



48 合并所有图层，执行滤镜/Kodak 磨皮滤镜



49 滤镜设置如图所示





插画创意

这篇主要讲解通过素材的合成以及色彩运用，来打造流行的插画艺术和后期数码化妆技术。



L

LOVER'S PRATTLE

YOU ARE SAFE IN MY HEART

P

AND MY HEART WILL GO ON AND ON





欧美时尚插画风

这种插画风格的表现形式在欧美等国家比较盛行，它主要利用一些花纹、线条等矢量素材围绕一个中心点进行渲染和搭配，但在国内这种风格不如国外那么盛行。为了让整个画面更有视觉冲击力，本例中利用钢笔工具围绕人物的头部绘制了很多飘逸的发丝，显得夸张而又动感。

技术要点 FOCUS

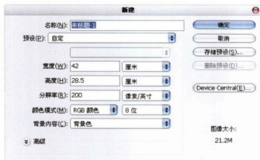
▲ 1. 钢笔工具的应用 ▲ 2. 变形工具的应用 ▲ 3. 图层的混合模式 ▲ 4. 滤镜的应用
▲ 5. 渐变工具的应用

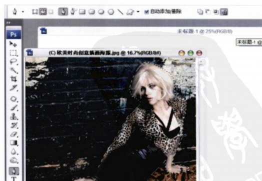
原片



素材

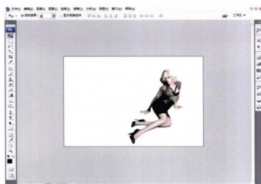






01 新建画布，尺寸如图所示

02 将原片打开，用钢笔工具把人物选出来，并用移动工具拖入画布中（注意钢笔工具的选择），如图所示



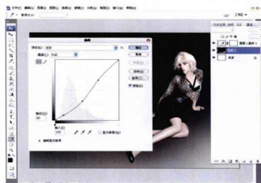
03 执行快捷键Ctrl+T，将人物适当调整大小



04 再将原片拖入画布中，拉满整个画布，执行滤镜/模糊/高斯模糊，如图所示（注：将原片拖入画布中的目的就是将它模糊后作为人物的背景色）



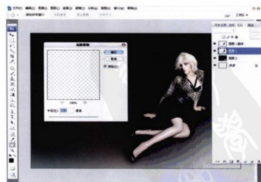
05 高斯模糊如图所示：参数为半径250像素，将高斯模糊执行两次



06 在图层2上执行图像/调整/曲线，适当将背景亮度压深，如图所示



07 复制图层1，把图层1副本前面的眼睛点去，如图所示。在图层1上执行图像/调整/色相饱和度，明度-99，其他数值不变



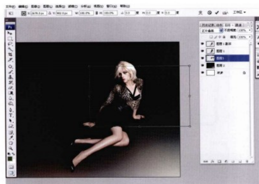
08 将图层1副本前面的眼睛点开，在图层1上执行滤镜/模糊/高斯模糊，参数如图所示



09 在图层1上执行快捷键Ctrl+T，将其适当调整角度，以此来营造投影效果，如图所示



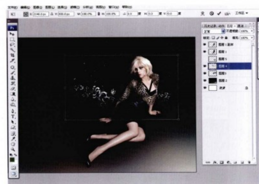
10 打开需要的素材，并将素材拖入画布中



11 执行快捷键Ctrl+T，将素材适当调整角度和大小，如图所示



12 继续添加素材，并将素材拖入画布中



13 将素材适当调整大小和位置，置放在人物背后



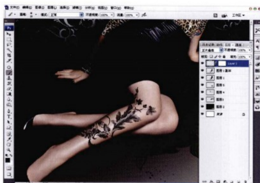
14 打开花纹素材，并将素材拖入画布中



15 将刚才添加的花纹素材图层模式更改为正片叠底，放置在人物图层下方，执行快捷键Ctrl+T，适当调整素材的角度和大小，如图所示



16 打开所需素材，并将此素材拖入画布中



17 将素材添加在人物腿上，图层模式更改为正片叠底，在此图层上添加蒙版，用画笔工具在蒙版上擦除素材多余的地方，注意前景色为黑色，背景色为白色



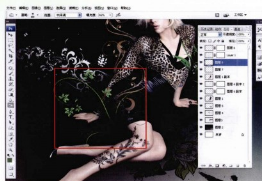
18 继续添加所需要的素材，置放在人物腿部上方，如图所示。在此素材图层上添加蒙版，用画笔工具在蒙版上擦除素材多余的地方，注意前景色为黑色，背景色为白色，画笔的不透明度为39%



19 复制图层6，并将复制的花纹素材置放在人物图层下方，适当调整角度和位置，如图所示



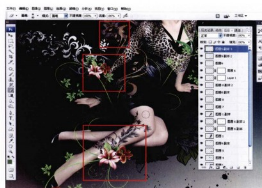
20 添加素材，并将其置放在人物胳膊右侧，如图所示。用加深工具在素材靠近人物和地面的位置适当加深一下，让素材和周围环境更好的融合在一起



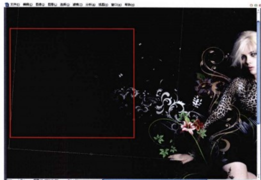
21 继续添加素材，将素材摆放在如图所示的位置，再用加深工具适当的加深一下



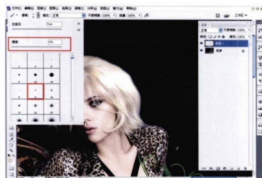
22 复制图层8，并将复制后的素材围绕人物四周继续做渲染，如图所示



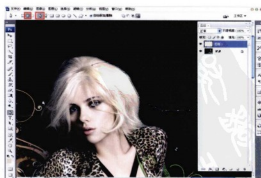
23 添加花纹，并多次复制图层，分别将其适当的分散在人物四周，如图所示



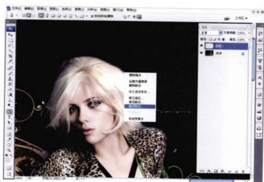
24 拖入新的花纹素材，执行快捷键Ctrl+T，将素材适当调整角度和大小，如图所示，素材的不透明度为20%左右，合并所有图层



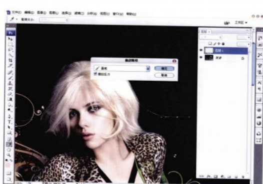
25 新建图层1，在新建的图层上设置画笔工具，选择9号画笔，硬度为0%



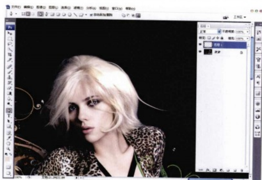
26 选择钢笔路径工具，在图层1上画出头发的路径，钢笔路径的设置为红色方框内图标



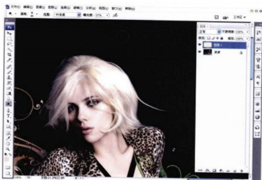
27 右击鼠标，弹出对话框，选择描边路径



28 描边路径设置为画笔，点选模拟压力



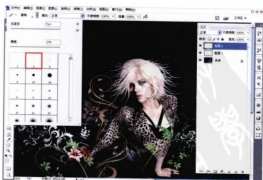
29 按住Ctrl键，用钢笔工具单击画面，然后再按返回键，即可看到用画笔沿着路径所描绘的边（注：前景色是什么颜色，那么绘制出的头发也是什么颜色，如果想绘制的头发和真头发一致，那么在绘制前，先用吸管吸取真头发的颜色）



30 选择减淡工具，工具设置：范围-中间调，曝光度37%，在图层1上进行涂抹，如图所示，这样做的目的就是让单根的头发作出层次出来



31 多次复制图层1，将画好的线条沿着头发的方向分散分布，如图所示，再将所有头发线条合并



32 新建图层2，并选择3号画笔，画笔硬度为0%



33 用钢笔工具在图层2上画出头发线条，右击鼠标，弹出对话框，选择描边路径，描边路径设置为画笔，点选模拟压力，按住Ctrl键，用钢笔工具单击画面，然后再按返回键，即可看到用画笔沿着路径所描绘的边，设置和上次的一样，多次复制图层，将画好的线条沿着头发的方向分散分布



34 新建图层，选择1号画笔，用钢笔工具画出头发线条，进行描边，多次复制后再合并所有的头发线条，用减淡工具对这个头发进行明暗处理，减淡工具设置：范围-中间调，曝光度67%



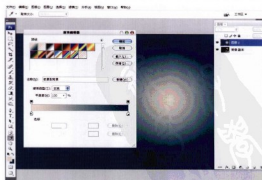
35 在人物图层后面添加花纹素材，并在此图层上加蒙版，用画笔擦掉多余的部分，如图所示



36 继续在人物头发上添加花纹素材，效果如图所示



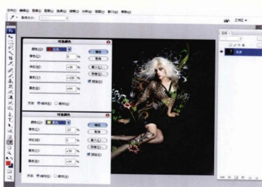
37 将花纹素材添加在人物脚的位置，适当调整大小和不透明度，并合并所有可见图层



38 新建图层，渐变编辑器设置如图所示，渐变类型-径向渐变，在新建的图层上拉出渐变色，渐变的中心点以人物为中心，向四周拉渐变



39 将图层2 的图层模式更改柔光，如图所示，再合并所有图层



40 执行图像/ 调整/ 可选颜色，参数如图，编辑颜色- 红色，洋红+36、黄色+100、黑色+64；编辑颜色- 黄色，青色-22，洋红0 、黄色+39、黑色+34



41 复制图层，在复制的图层上执行滤镜/ 纹理/ 纹理化



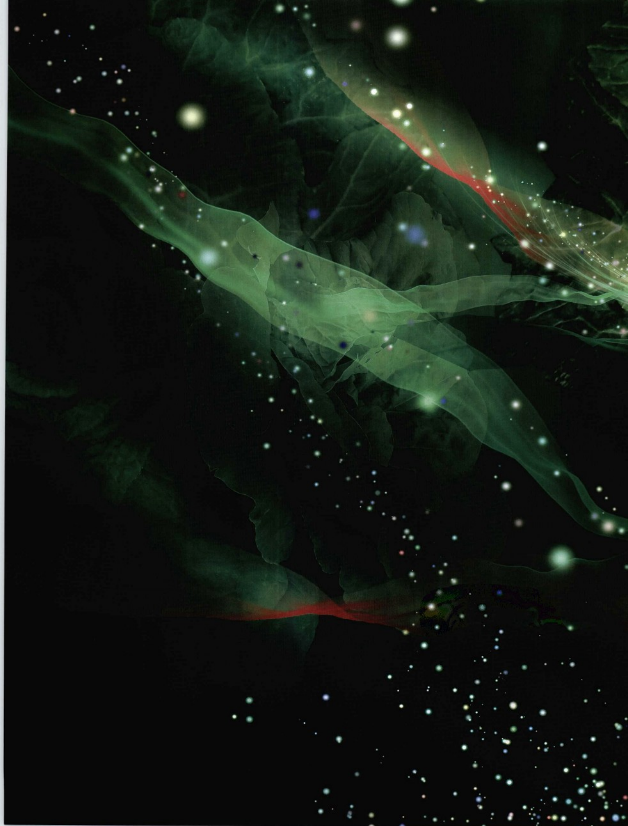
42 参数如图所示：纹理类型- 粗麻布，缩放101%，凸现2，光照- 右上



43 在最上面的图层上加蒙版，用画笔工具在蒙版上把人物身上的纹理擦除掉，前景色为黑色，背景色为白色



44 适当加入文字，并将文字的不透明度降低到29% 左右





原片素材



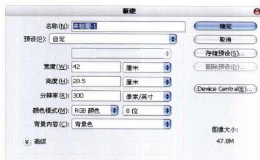


梦幻彩妆造型

这种彩妆造型主要运用画笔和色彩平衡来装点整个妆面，头饰尽量要设计得饱满，光影效果应和整个画面相协调，额外素材的合理运用也能很好地装点画面。虽说本案例步骤繁多，但只要认真耐心地跟着每个步骤去练习和尝试，一定可以做出更完美的效果来。

技术要点 FOCUS

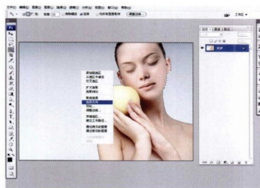
▲ 1. 画笔的设置和应用 ▲ 2. 变形工具的应用 ▲ 3. 图层的混合模式 ▲ 4. 滤镜的应用
▲ 5. 图层样式的设置和应用 ▲ 6. 钢笔工具的应用



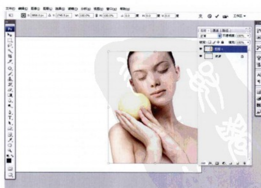
01 新建画布，尺寸如图所示：宽度42CM，高度28.5CM，分辨率为300，其他数值为默认（注：背景色为白色）



02 打开原片，用快速魔棒选区工具，将背景选出来



03 在选区内右击鼠标，选择反选，按住Ctrl键，用移动工具将人物移动到刚才建好的画布中



04 执行快捷键Ctrl+T后再按住Shift+Alt键，用鼠标拖动4个边角，将人物适当按同比列缩放，人物不会变形，适当调整位置



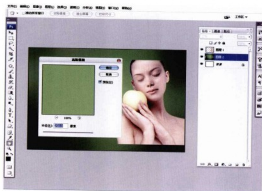
05 打开卷心菜素材，并将素材拖入画布中



06 将素材用变形工具拉满整个画布，如图所示，素材图层2 在人物图层1 的下方



07 在图层2 上执行滤镜/ 模糊/ 高斯模糊



08 高斯模糊参数：半径为250 像素，也是最大数值，单击确定后，再将图层2 进行同样的高斯模糊，也就是说图层2 素材进行高斯模糊两次



09 用磁性套索工具将卷心菜素材中的图形选出来，磁性套索工具设置为：羽化0，勾选消除锯齿，宽度10px，对比度10%，频率57，参数如图所示



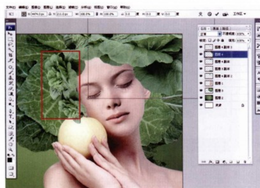
10 将选出来的素材拖入画布中，图层3 在人物图层1 的下方，如图所示



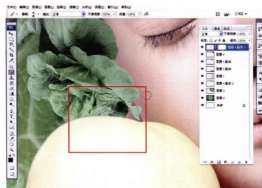
11 复制图层3，并将此素材移动到人物下面，但是图层3副本在人物图层上方，如图所示



12 打开另外一张素材，也是用磁性套索工具，将素材里面所需要的图形选出来，参数如图所示



13 将选好的素材拖入画布中，得到图层4，将图层4复制3次，分别将复制后的素材适当调整位置和大小，置放在人物头部四周，如图所示



14 在图层4副本3的图层上加蒙版，用画笔在蒙版将这盖在水果上面的素材擦掉



15 在人物图层1上执行图像/调整/色彩平衡，点选阴影，同时加青色、加绿色、加黄色，参数如图所示，也可直接输入数值：色阶(L)-34、+52、-41.



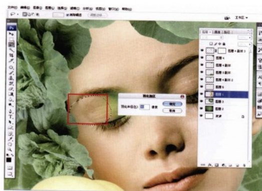
16 点选中间调，同时加红色、洋红和黄色，参数如图所示，也可直接输入数值：色阶（L)+12、-11、-11



17 在人物图层1上用套索工具，在人物的眼皮上做出选区，羽化值为30像素，执行快捷键Ctrl+J，复制选区内图层，得到图层5，如图所示



18 在图层5上执行图像/调整/色彩平衡，阴影和中间调将绿色各加100，如图所示



19 在人物图层1上用套索工具在人物的眼皮上继续做出选区，羽化值为30像素，执行快捷键Ctrl+J，复制选区内图层，得到图层6，如图所示



20 在图层6上执行滤镜/杂色/添加杂色



21 参数如图所示，数量42.44左右，平均分布，单色



22 将图层6图层模式更改为叠加，执行图像/调整/色阶，适当调整一下对比度，参数如图所示



23 选择画笔工具，选择红色方框内图标



24 画笔笔尖形状设置：角度163度，圆度100%，间距25%，如图所示



25 新建图层7，在新建的图层上用设置好的画笔在人物睫毛处画出新睫毛，并用变形工具将其适当调整角度和位置，如图所示



前景色是什么颜色，画出的睫毛就是什么颜色，这里用到的颜色是黑色



26 新建图层8，还是用刚才设置好的画笔，在睫毛根部画出一条线，并用变形工具将其适当调整角度和位置，用这条线做眼线，放在睫毛和眼皮交接的地方，如图所示



27 复制图层7，也就是复制睫毛的图层，并将其适当调整一下角度，这样使睫毛看起来更浓密一些



28 另外一只眼睛的画法和上几步类似，这里就不重复讲解，如图所示



29 用钢笔工具沿着人物的嘴唇勾勒出唇形出来，钢笔的设置如图所示



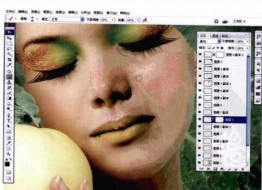
30 新建图层9，单击前景色，用拾色器吸取绿色，背景色为黄色，也可以吸取类似黄色的颜色



31 渐变编辑器的设置为从前景色到背景色，渐变类型为-实底，平滑度100%，如图所示



32 选择红色方框内径向渐变，将勾勒出来的唇形路径转换成选区后，用渐变工具在选区内拉出渐变色，如图所示



33 将图层9的图层模式更改为叠加并添加蒙版，在此蒙版上用圆形画笔工具在人物嘴唇边缘擦拭，使其叠加的颜色过渡自然一些，画笔的不透明度为39%，如图所示




34 选择图层4 副本，执行添加图层样式，勾选投影，投影参数如图所示：混合模式-正片叠底，不透明度为73%，角度-160 度，距离65 像素，扩展5%，大小68%，其他数值为默认

这一步主要是对人物头上造型做些立体投影效果，因为单独几个素材放在头上，看上去不太真实，所以为了营造更真实的效果，适当地做些投影效果是非常有必要的，那么所投影的角度该怎么设置？要从人物身上的受光面说起，当光线从哪个方向照射下来时，那么所投的影子，正好和光源的方向相反。



35 在图层4 副本2 上执行图层样式/ 投影，效果和参数如图所示



36 在图层4 副本3 上执行图层样式/ 投影，效果和参数如图所示



37 继续拖入素材，添加在人物右边的肩膀上，适当调整大小和角度即可



38 在图层1 人物手中的水果上用套索工具画出不规则选区，如图所示



39 快捷键Ctrl+J，复制选区内图层，得到新的图层11，在这个图层上执行图层样式/斜面和浮雕，参数如图所示



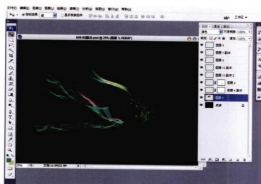
40 复制图层11副本，并将其适当调整大小和角度，如图所示



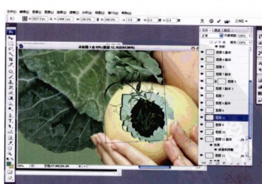
41 在图层11副本上执行图像/调整/色相饱和度，明度-98，其他数值不变



42 在图层11上执行图像/调整/色相饱和度，色相+71，饱和度+7，其他数值不变



43 打开需要的素材，并将素材适当拖入画布中



44 将素材适当调整大小后，置放在水果中，如图所示



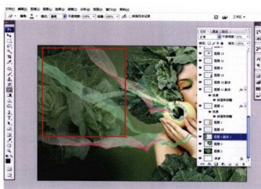
45 用加深工具在素材下方适当加深一下，加深工具设置：范围-中间调，曝光度-21%，如图所示



46 继续添加素材，适当调整角度和位置，如图所示



47 将飘舞的丝绸素材，拖入画布中，分散分布在人物左边，营造一种飞扬的动感，如图所示



48 复制图层3，也就是复制卷心菜素材，得到图层3 副本2，将其移动到画面的左边，不透明度为43%



49 执行快捷键Ctrl+Shift+Alt+E，盖印图层，得到图层16



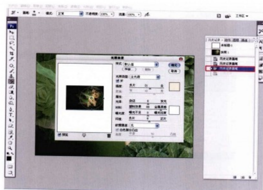
50 在图层16 上执行滤镜/ 渲染/ 光照效果



51 光照效果参数如图所示：颜色为淡黄色，光照类型-全光源，强度21，其他数值为默认。光照的中心点在人物脸上



52 单击历史记录栏，将刚才做好的效果做一个快照，单击右下角红色方框内图标既可得到快照1



53 将历史画笔单击到光照效果前一步，红色方框内显示的那步，再执行滤镜/渲染/光照效果，这次光照的中心点在人物手中的水果上，参数如图所示，将做好的效果做一个快照2



54 继续将历史画笔单击到光照效果前一步，再执行滤镜/渲染/光照效果，这次光照的中心点在左侧背景上，参数如图所示，将做好的效果做一个快照3



55 用历史画笔工具单击快照2前面红色方框内的位置，在人物手中水果上擦拭，如图所示，历史画笔的不透明度为100%，其他数值为默认



56 再用历史画笔工具点到快照1前面红色方框内的位置，在人物脸上擦拭，历史画笔的不透明度为30%，其他数值为默认



57 合并所有图层，执行图像/ 调整/ 亮度/ 对比度



58 亮度-15，对比度+44，如图所示



59 执行图像/ 调整/ 色彩平衡，阴影，暗调加青、加黄、加绿，也可直接输入数值，色阶（L)-20、+12、-18



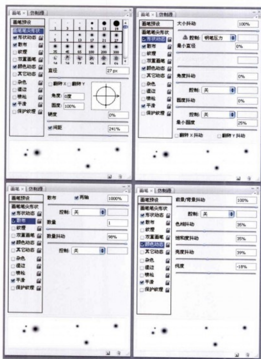
60 色彩平衡- 高光，高光加绿色，也可直接输入数值，色阶（L)0、+9、0



61 新建图层，选择红色方框内画笔，画笔的设置如图所示



62 单击前景色，用吸管吸取青色，也可吸取其他类似的颜色，背景色为黄色，或者接近黄色的颜色



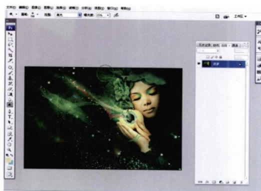
63 画笔的设置状态如图所示



64 用设置好的画笔在新建的图层上画出不规则梦幻星光，效果如图所示



本案例通过数码 PS 为人物打造绚丽和梦幻的时尚造型，虽然步骤看上去比较多，但是都是一些比较常用的工具和命令，类似这样创意表现形式在同类书刊市场上还不多见，希望能为读者抛砖引玉，引发更多的思路和空间



65 合并所有可见图层，选择减淡工具，在画面上擦出高光的效果，减淡工具设置为：范围-高光，曝光度15%







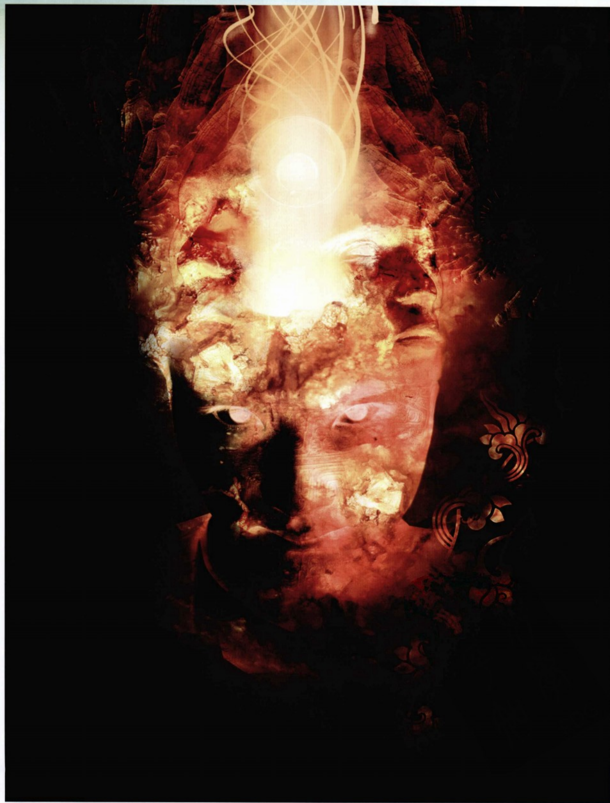




PS 综合技术

本篇以综合运用 PS 工具为主，以创意思路为先导介绍合成的秘诀和步骤，重点讲解作者每幅作品的创意思路和实现构思的方法。







梦回秦朝

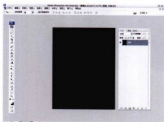

原片

原片是一张生活照，带有些非主流的味道，表情和眼神都带有一种神秘感，整个感觉有点像秦俑，想到这里一个场景出现了，电影《木乃伊 Ⅲ》中龙帝的复活大家似乎印象深刻，所以一个烈火燃烧的铜人，崩裂出千钧万马的场景便诞生了！

在本案例中，熔岩效果对整个画面风格的影响非常大，因此，找到合适的素材在特效合成中很重要，在合成过程中，对人物图片进行了 3 次叠加，这样可以得到更多的明暗细节

技术要点 FOCUS

▲ 1. 抽出滤镜的运用 ▲ 2. 图片反相效果的运用 ▲ 3. 图层叠加模式的运用 ▲ 4. 图层蒙版的应用 ▲ 5. 多重变换的使用方法和技巧



01 新建一个文件，尺寸可以自定，这里是 210X285(mm)，设置前景色为黑色并填充，如图所示



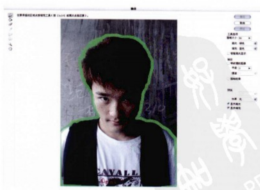
02 导入熔岩素材，变换大小铺满画布，这个素材是整个创意过程中很关键的素材，所以找到合适的素材很重要



03 添加图层蒙版，用橡皮擦工具来刻画光感，营造环境明暗变化



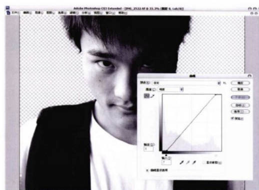
04 打开人物素材，可以用曲线或色阶来调整一下画面层次和对比度，色彩则无需调整



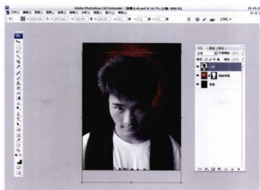
05 打开滤镜菜单/抽出命令，用画笔工具沿人物边缘描边，然后用填充工具填充、预览、确定，抠图完成



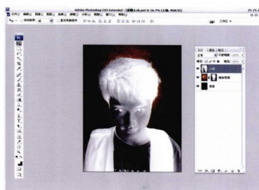
06 将图像转换成Lab 模式，并按Ctrl+Shift+U 快捷键为人物图层去色，为下一步制作做好准备



07 选中人物图层，快捷键Ctrl+M，调出曲线，选择明度通道，数值如图所示，这种曲线的调整方式可以加强图像的对比度和质感，是一种很常用的加强对比度的调整方式，调完后把图像转换为RGB 模式



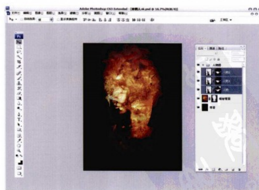
08 导入抠好背景的人物图片，图层命名为人物，变换大小并放置合适的位置，如图所示



09 选中人物图层，按快捷键（Ctrl+I）把图层反相，这一步也是整个创意过程中很关键的一步



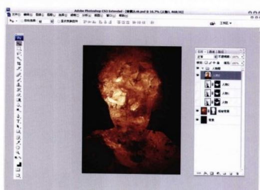
10 图层模式改叠加，并添加图层蒙版，用橡皮擦工具（前景色为白色）隐藏头发部分，效果如图



11 新建人物组，并依次复制两个人物图层，分别为人物1 和人物2，图层模式均为叠加，目的是通过多次叠加图层来突显效果



12 隐藏人物层组，按Ctrl键单击人物图层（注意不要单击蒙版）调出人物选区，然后选择熔岩背景层，按Ctrl+C复制选区内容



13 选中人物层组，按Ctrl+V键粘贴得到新的图层，命名为人物3，并置于人物层组的顶部



为什么要三次叠加图层
叠加模式综合了相乘和屏幕模式两种模式的方法，即根据底层的色彩决定将目标层的哪些像素以相乘模式合成，哪些像素以屏幕模式合成，通过三次叠加，我们得到了更多的明暗细节



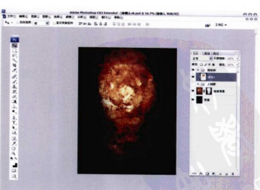
色相模式
合成时，用当前图层的色相值去替换下层图像的色相值，而饱和度与亮度不变。决定生成颜色的参数包括：底层颜色的明度与饱和度，上层颜色的色调。在这种模式下，上层的色值或着色的颜色将代替底层背景图像的色彩



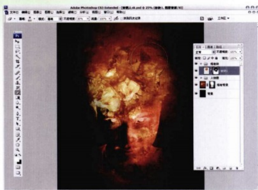
14 把人物3图层模式改为色相，这一步的目的是为了进一步渲染人物的色相和质感



15 再次隐藏人物层组，并选中熔岩背景层（注意不要选择蒙版），用索套工具圈选图中熔岩块状的部分，按Ctrl+C复制选区内容



16 新建一个组，命名为熔岩块，按Ctrl+V键粘贴得到一个新的图层，并命名为岩块1，为人物脸部刻画最好准备



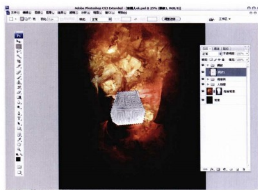
17 现在显示人物层组，把岩块层变换大小，放置到合适的位置，添加图层蒙版，用橡皮擦工具虚化边缘



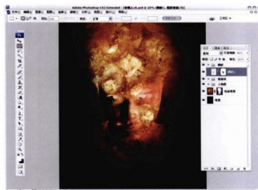
18 多次复制岩块图层，分布在人物脸部的各个位置，如图中黄圈标示的部分，注意大小和角度的变化



19 打开青铜器素材，用自由索套工具圈选需要的部分，为下一步的合成做好准备



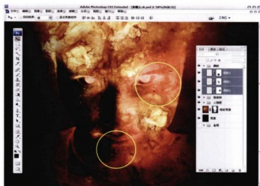
20 把青铜器素材导入到画面中，命名为铜纹1，按快捷键Ctrl+Shift+U去色，反相（Ctrl+I），放在脸部位置



21 这时新建一个组，命名为铜纹，并为铜纹1图层添加图层蒙版



22 用橡皮擦工具（前景色为白色）来进行融合，注意橡皮擦的不透明度，这里的设置是30



23 多次的复制铜纹图层，变换大小放置到合适的位置，如图中黄圈标记的位置，并使用图层蒙版来融图



24 打开熔岩流素材，用自由索套工具圈选需要的部分，为下一步制作火烧裂痕的效果做好准备



怎样制作裂纹效果?

选取熔岩流作为素材，这和金属在高温开下裂的效果极为相似，制作的时候，可以多复制一个相同的图层变换方向，相互拼接起来，形成金属开裂的沟壑



变亮模式（Lighten 模式）

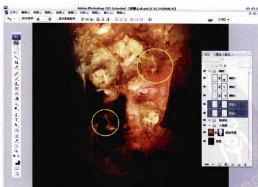
与变暗模式相反，变亮模式是将两像素的 RGB 值进行比较后，取高值成为混合后的颜色，因而总的颜色灰度级升高，造成变亮的效果。用黑色合成图像时无作用，用白色时则仍为白色。变亮模式和变暗模式相反，比较相互混合的像素亮度，选择混合颜色中较亮的像素保留起来，而其他较暗的像素则被替代



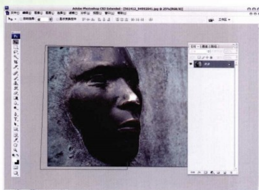
25 把岩浆素材导入到画面中，命名为裂纹1，放到铜纹组中，变换大小，放置在脸部合适的位置，如图所示



26 给裂纹1图层添加图层蒙版，用橡皮擦工具来融图，注意橡皮擦不透明度的选择，图层模式改为浅色，不透明度为50%



27 复制裂纹1图层，变换大小，放到合适的位置，如图中黄圈标记的位置，这样做的目的是为了营造一种金属开裂的感觉



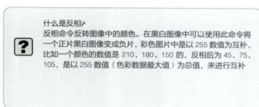
28 打开铜面具素材，用钢笔用勾出面具轮廓，如图所示（仅需要勾出右侧面部轮廓就好了）



29 把面具素材导入到画面中，按Ctrl+Shift+U 快捷键去色，为下一步的合成做好准备



30 按Ctrl+I 键把面具图层反相，这一步的目的是要面具和人物脸部光感一致，为下一步做准备

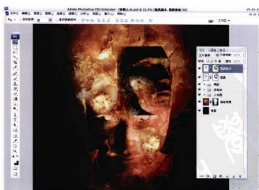


什么是反相?

反相命令反转图像中的颜色。在黑白图像中可以使用此命令将一个正片黑白图像变成负片，彩色图片中是以 255 数值为互补，比如一个颜色的数值是 210、180、150 的，反相后为 45、75、105，是以 255 数值（色彩数据最大值）为总值，来进行互补



31 图层模式改为正片叠加，让面具融入熔岩质感，添加图层蒙版，用橡皮擦工具来虚化边缘



32 再次复制一个面具层，得到副本，模式仍然是正片叠加，目的是加强明暗对比，如图所示



组的混合模式

在第 33 步中我们使用了组的的混合模式，默认情况下，图层组的混合模式是“穿透”，这表示组没有自己的混合属性。为组选取其化混合模式时，可以有效地更改图像各个组成部分的合成顺序。首先会将组中的所有图层放在一起，然后，这个复合的组会被视为一幅单独的图像，并利用所选混合模式与图像的其余部分混合。因此，如果为图层组选取的混合模式不是“穿透”，则组中的调整图层或图层混合模式将都不会应用于组外部的图层



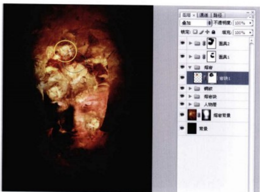
33 新建一个组，命名为面具，把两个面具图层放到这个组，把组的混合模式改为叠加，并添加图层蒙版，虚化边缘



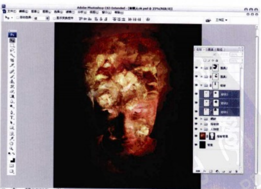
34 复制面具组1 得到面具组2，并水平翻转，放置到合适的位置，选中蒙版，用橡皮擦来融合图片



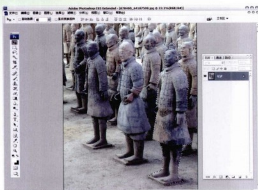
35 面具合成好后，再次新建一个组，命名为熔岩，复制一个岩块图层放到这个组，变换大小位置，目的是让面具的质感更为自然逼真



36 变换岩块的大小后，放到图中黄圈所标记的位置，添加图层蒙版，目的是让岩块和面具融合，图层模式改为叠加



37 多次复制岩块图层，放到合适的位置（可以根据自己感觉来定，目的只有一个就是看起来自然），图层模式均为叠加



38 现在开始制作马俑阵队，打开素材，用钢笔工具抠出其中一个兵马俑，按Ctrl+Enter 键将路径转换为选区，如图



39 导入兵马俑素材，并新建一个组，命名为兵马俑，按快捷键Ctrl+T 进行自由变换，这时要注意图中红框所示信息栏的数据，单击锁链图标，锁定W 和H，输入数据为80%，角度为15，变换的中心点位置从中心移到对角处，按Enter 结束变换

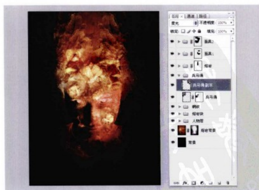
合成兵马俑的目的?
提到秦朝，不得不想到兵马俑，用兵马俑合成一支阵队，渲染整个画面，可以达到一种辉煌壮观的场面。在一些科幻场面制作中，多少可以添加一些文化元素，这样可以让创意更富有韵味和空间感。



40 按快捷键Ctrl+Shift+Alt+T，重复数次，会出现如图所示的画面，图层按递减和固定角度的方式来变换排列



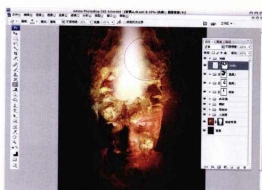
41 合并兵马俑图层，按Ctrl+Shift+U 键去色，复制并翻转，形成一个螺旋状，并用加深工具来加深中间位置（模式高光）



42 把螺旋状兵马俑图层放到人物头部位置，模式改为柔光，复制一个副本，变换并反转，放到另一边



43 现在开始制作光线部分，首先新建一个组，命名为光线，并新建一个层，命名为光线1，设置前景色为白色，背景色为米黄色，用自由索套工具画出一个如图所示的选区，填充径向渐变



44 为光线1添加图层蒙版，用橡皮擦工具虚化边缘，注意光线和头部边缘处位置的虚实变化关系，可以用橡皮擦工具表现出来



如何绘制光线?
看似看似一束平平的光线，其实其中有很多种明暗层次的变化，一般我们发现，在一个光源的中间部位是最亮的，也就是靠近发光体的本身的地方，距离光体越远，亮度越暗，有了这个常识，我们不难做出一个富有层次变化的光线效果



线性颜色加深模式（Linear Burn模式）
同样类似于正片叠底，通过降低亮度，让底色变暗以反映混合色彩。
首先查看每个通道的颜色信息，然后通过降低其亮度以使图像的底色的颜色变暗来反映绘制的颜色，需要说明的是，当使用颜色加深模式将图像与白色进行混合时图像的底色与绘制的颜色均不会发生变化



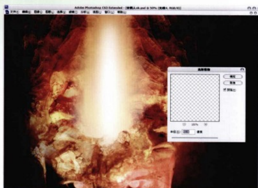
45 新建一个图层，命名为光线2，用画笔画出几道白色，然后运行滤镜/模糊/动感模糊，效果如图



46 再新建一个图层命名为光线3，画一个椭圆选区，设置前景色为橙色，填充到透明度径向渐变，图层模式改为线性加深



47 新建一个层，命名为光线4，画一个椭圆选区，填充白色，这一步的目的是增加光线的层次和亮度



48 选中光线4 图层，执行滤镜/ 模糊/ 高斯模糊，半径51.4 像素（数据仅供参考，可以自己把控）



49 图层模式改为强光，添加图层蒙版，用橡皮擦工具（前景色为白色）来虚化边缘，注意橡皮擦的透明度，这样看起来光线的层次就丰富了很多



50 导入矢量花纹素材，放到光线组中，目的是为了营造一种玄幻的光束效果，如图所示



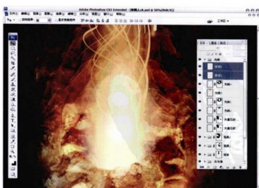
如何导入矢量花纹素材?
用 PS 可以打开一些矢量格式的文件，如 AI、EPS 等，用 PS 直接打开矢量文件时会有输入分辨率的提示，把矢量图直接变成像素图，也可以通过打开 Illustrator 软件（Adobe 公司矢量绘图软件与 PS 为同门兄弟软件），在 Illustrator 软件中复制，在 Photoshop 软件中粘贴，会出现一个转换类别的粘贴提示，若没有放大或缩小的要求，可以转换为图层，反之可以转化为智能对象，变换大小时不影响像素



色调层的添加
之所以称为色调层，因为它好像一个调色的遮罩，利用图层模式混合其他图层，达到调色的目的，多数是在一个图层上填充渐变或一个底色，并把这个层置于最顶端，来统一下面图层的色调，这个层的好处是能够让你的设计有和谐统一色彩



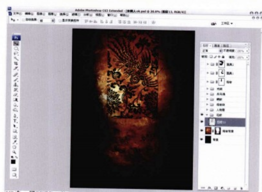
51 调整矢量花纹图层顺序，放到光线组的底层，并复制一个副本，选择滤镜/ 模糊/ 高斯模糊，让光束显得更为柔和自然



52 导入球体素材至光线组，变化大小位置，并复制一个球体，注意大小对比和位置的变化



53 对光线组各个图层细节与蒙版进行调整，完成光线的制作，接下来开始做下一步的准备



54 隐藏熔岩背景之前的图层，再新建一个组命名为花纹，导入花纹素材图层，目的是为背景加上纹理，让画面显得更有层次，更富有变化





添加花纹的方法
添加花纹的目的是为了渲染一种华丽神秘的气氛，花纹素材分布、大小和位置要错落有致，图层的深浅可以有一个对比，形成层次，并注意添加图层蒙版，使其与背景的融合更为自然

55 按Ctrl键，单击花纹图层，调出选区，然后选择熔岩背景层，按Ctrl+C键复制选区（注意要选择图层，而非蒙版）



56 回到花纹组，按Ctrl+V键粘贴，得到一个新的图层，带有熔岩纹理的花纹层，如图所示



57 为这个花纹层添加图层蒙版，用橡皮擦工具来溶图，并多次复制花纹层，放置在不同的位置，最终效果完成





洗练灵魂



这幅作品要表现的是盘根错节的生命之树深植于大爱的沃土之上，生命被唤醒之时，就是枯木逢春之日。作品中脸颊部分黄中泛绿的垂死气息，终于从腐烂的眉骨中挣脱而出，在思想的最深处长成一株茂盛的生命之树！尽管，那枝头的月光还很朦胧，但生命之光已经降临。

本作品主要运用了夸张、对比的手法，这也是创意设计中常用的一种手法。本例中，需要通过人造的高光和阴影增强画面的真实感。

技术要点FOCUS

▲ 1. 色相 / 饱和度　▲ 2. 锐化工具的应用　▲ 3. 减淡工具的应用　▲ 4. 图层叠加模式
▲ 5. 图像高光选区的选择与应用



01 新建一个文件，尺寸可以自定，这里是210X285(mm)，设置前景色为黑色，并填充如图所示



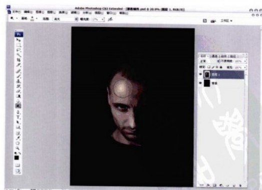
02 导入人物素材，变换大小铺满画布，这个素材是整个创意的主题要素，所以有时找到合适的素材也很重要



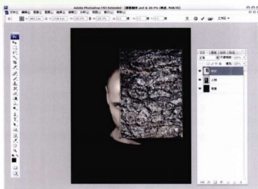
03 快捷键Ctrl+U调出色相/饱和度，饱和度数值为-74（数据可以自定）



04 执行菜单滤镜/锐化/USM锐化，数量为250%（根据需要来定），半径为1，阈值0，这一步的目的是要加强人物面部质感



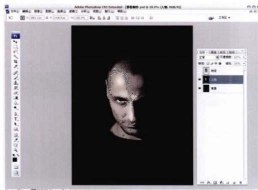
05 用减淡工具来减淡人物高光部分，范围选择高光，曝光度为17%，适当减淡高光来增强人物的质感和对比度



06 导入树皮素材图层，命名为树皮，变化大小和位置，这一步是要给人物添加肌肤纹理，这个素材也是整个创意中关键的素材



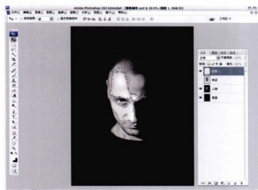
07 把树皮图层模式改为正片叠加，和人物脸部融合在一起，这样看起来人物脸部便有了树皮的效果



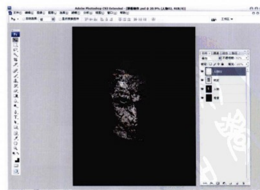
08 隐藏树皮图层，选中人物图层，按快捷键Ctrl+Shift+Alt+~ 调出人物图层高光选区，如图所示



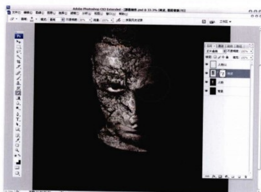
正片叠底模式（Multiply 模式）
考察每个通道里的颜色信息，并对底层颜色进行正片叠加处理。其原理和色彩模式中的“减色原理”是一样的。这样混合产生的颜色总是比原来的要暗，如果和黑色发生正片叠底的话，产生的就只有黑色，而与白色混合就不会对原来的颜色产生任何影响。将上下两层图层像素颜色的灰度级进行乘法计算，获得灰度级更低的颜色而成为合成后的颜色，图层合成后的效果简单地说是低灰阶的像素显现而高灰阶不显现（即深色出现，浅色不出现），产生类似正片叠加的效果（说明：黑色灰度级为 0，白色灰度级为 255）。
这种模式可用来着色并作为一个图像层的模式。Multiply 模式从背景图像中减去源材料（不论是在层上着色还是放在层上）的亮度值，得到最终的合成像素颜色。在 Multiply 模式中应用较淡的颜色对图像的最终像素颜色没有影响。Multiply 模式模拟阴影是很棒的，现实中的阴影从来也不会描绘出比源材料（阴影）或背景（获得阴影的区域）更淡的颜色或色调的特征。



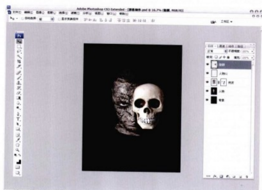
09 新建一个图层，设前景色设置为白色并填充，这样我们便得到了人物图层高光部分的白色填充图层，完成后显示树皮图层



10 把新得到的图层命名为人物2，把图层模式改为叠加，到这一步我们发现，整个图像的亮度增加了，明暗对比增强了



11 选中树皮图层，并添加图层蒙版，用橡皮擦工具来融图，把人物皮肤和树皮融合得更为自然

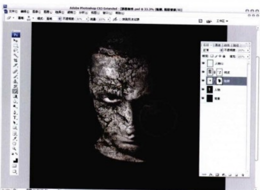


12 导入骷髅素材，将图层命名为骷髅，变化大小和位置，使之与人物脸部重叠适合，为下一步做好准备

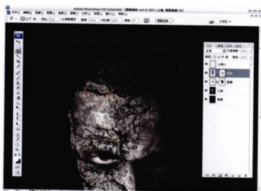


图像的高光选区

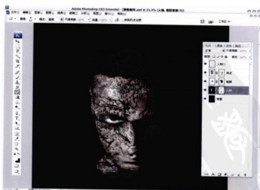
按快捷键 Ctrl+Shift+Alt+~ 可以调出图像高光部分的选区，同样在 RGB 通道下选择 RGB 通道，同时按 Ctrl 键也能调出一样的选区，这个快捷键是载入选区的意思，通过计算通道，自动选取图像中包含高光部分的选区。



13 把骷髅图层放置在树皮图层的下方并添加图层蒙版，用橡皮擦工具来虚化融图，使之与人物脸部融合，形成一种腐化的感觉



14 先选中树皮层，用磁性索套工具沿着树皮图层裂缝画出选区，如图所示，这一步的目的是制作一种断裂的效果



15 选择人物图层，并添加图层蒙版，我们发现选区部分被蒙版遮住了，可用橡皮擦工具来调整，形成头部被掏空的感觉



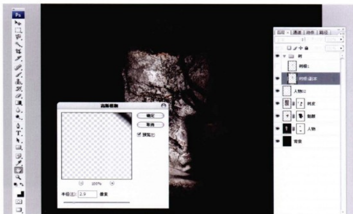
16 打开树根素材，用磁性索套工具来选择树根，如图所示。这个素材也是整个画面最基本的元素，通过复制变换，来组合画面



17 新建一个组，命名为树，把树根导入到画面中并放到树组中，按Ctrl+U 快捷键，降低饱和度，变换位置大小，放到右眼的部位，塑造从眼睛里长出树的感觉



合成眼睛里长出树的寓意?
从眼睛里长出树木，这本身看起来有些荒唐，但创意本身常常会用毫不相关的事物，产生内在的联系，树木象征着生命和希望，这和左眼的腐坏枯萎形象形成一个鲜明的对比，肉体的腐坏甚至消失，都阻挡不了我们对光明、美好、生命的期盼！顽强的生命之树，突破时间，地点和空间局限，向着光明蔓延。



18 复制树根1 图层，得到副本，隐藏树根1 图层，按Ctrl 键单击树根1 副本，调出选区，并填充黑色，执行滤镜模糊/ 高斯模糊半径为2.9 像素，此步的目的是为树根1 图层添加阴影



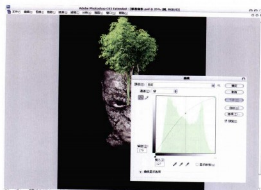
19 显示树根1 图层，并选中树根1 副本，添加图层蒙版，并移动位置，和树根1 图层错开，阴影便形成了，可以用橡皮擦工具来调整



20 打开树的素材，用魔棒工具去除白色背景（背景没有去除干净的部分，执行选择/ 选择相似，按Delete 键删除



21 把树素材导入到画面中，放到树组里，命名为树，变化大小，放置到人物头部位置，为下一步的合成做好准备



22 按Ctrl+M键调出曲线，选择绿色通道，数据输入127，确定，此步的目的是增加树图层的绿色，增加饱和度，使其看起来生机盎然



为何要绘制阴影？

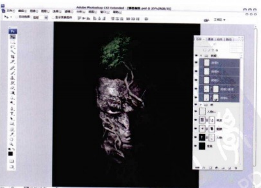
阴影可以通过图层效果来进行添加，为何要在第19步中添加的图层绘制一个阴影呢？因为通过图层效果来添加阴影有个局限，就是阴影不仅受到角度的限制外，阴影和物体本身不能分开，这样我们对阴影的处理就受到了限制。



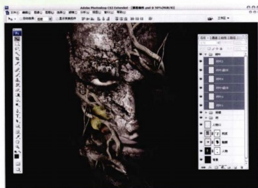
23 为树图层添加蒙版，用橡皮擦工具来融图，使其和树根图层融合为一体，组合成一棵树



24 再次复制一个树根，命名为树根2，变换大小和位置，让树冠和树根结合得更为自然（注意位置方向的把握）如图所示



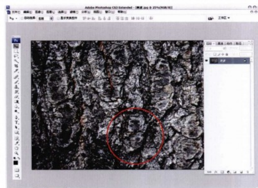
25 新建一个组，命名为树根，通过多次复制树根，变化位置并添加阴影，结果如图所示



26 再新建一个组命名为树叶，导入树叶素材，大小分布如图（可以用减淡/加深工具塑造明暗变化）



27 导入烟雾素材，放在人物右眼的位置并添加蒙版，用橡皮擦工具来融图，注意与人物眼部的结合位置



28 打开树皮素材，开始制作左眼眼轮的效果，用自由索套工具圈选一片树皮作为素材，如图所示



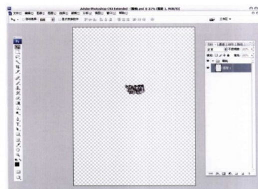
加深工具的应用

加深工具是用来对局部的颜色进行加重的工具。使用时要根据加深部位的大小设置画笔的主直径，并注意选择合适的模式，加深处理最重要的是效果自然。要做到自然就要慢慢来，逐步加深，适当即可。如果觉得太深了，可以撤销重来。

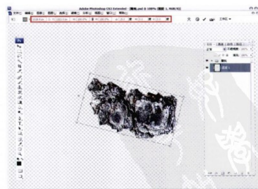


为什么要进行多重变换?

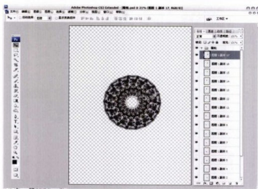
Ctrl+Shift+Alt+T 快捷键是 Photoshop 的一个变换命令，原理是在变换对象后并能再次复制，每按一次就复制一层，并能按输入的数据来变换对象，比如输入角度是 10，那么每按一次快捷键，图层便会按 10 度角来旋转排列，使用这个快捷键时，需要注意变换的中心点位置，中心点放在变换框外，变换时便会按这个点向周围排列。



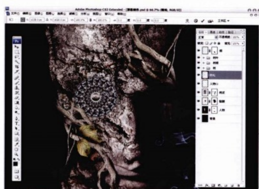
29 新建一个文件，透明背景，并导入圈选的树皮素材，开始制作眼轮的效果



30 按快捷键Ctrl+T 自由变换，这时要注意信息栏的数据，如图中红框所示，角度为15，其他数值不变，变换的中心点位置从中心移到变换框外，按Enter 结束变换



31 按快捷键Ctrl+Shift+Alt+T 数次，会出现如图所示的画面，图层按固定角度的方式来变换排列，形成一个轮状

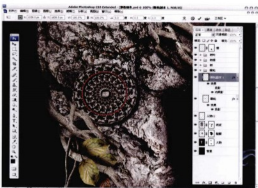


32 拼合图层后，导入到画面中，命名为眼轮，变换大小，放到人物左眼的位置，用曲线调整色彩，使之和人物面部色彩保持一致

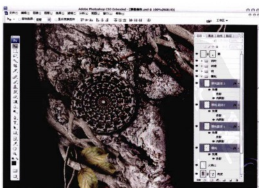




33 调整完颜色后，为图层添加投影（数据可以自定），注意投影的方向，与要与人物受光保持一致



34 新建一个组，命名为眼轮，复制眼轮图层，得到眼轮副本1，变换大小并居中，如图中红圈位置所示，添加图层效果，勾选内阴影



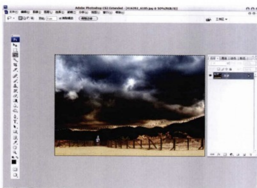
35 再次复制眼轮图层，得到副本2、副本3，并依次缩小，位置居中，效果如图所示



36 合并眼轮组，用加深工具加深（范围高光，曝光度13%），加深范围由眼轮内部向外扩展，画笔大小可以依次扩大



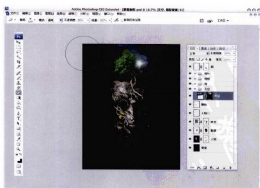
37 选中树皮图层，用加深工具加深人物眼窝部分，使眼轮看起来更为自然，与人物面部嵌为一体



38 打开风景素材，用自由索套工具圈选天空部分，为下一步的合成做准备，目的是渲染画面的空间感



39 新建一个组，并把天空素材导入到画面中，放到组里，变换大小位置，增加天空元素目的是要整个黑暗的空间透出光明



40 调整天空组的顺序放置到树组的下面，为天空图层添加蒙版，用橡皮擦工具来融图，注意画笔的不透明度，这里是25%，如图所示



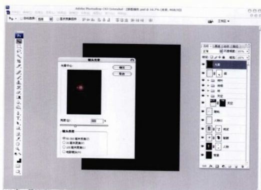
滤色模式

滤色模式和“正片叠底”刚好相反，上下层像素的标准色彩值反相后相乘后输出，输出结果比两者的像素值都要亮（就好像两台投影机分别对其中一个图层进行投影后，然后投射到同一个屏幕上），其实就是并将“混合色”的互补色与“基色”复合。“结果色”总是较亮的颜色。用黑色过滤时颜色保持不变，用白色过滤将产生白色。无论在“滤色”模式下用着色工具采用一种颜色，还是对“滤色”模式指定一个层，合并的“结果色”始终是相同的合成颜色或一种更淡的颜色。

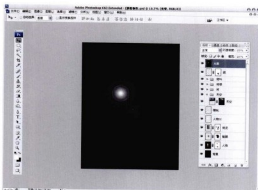


色调层的添加

之所以称为色调层，因为它好像一个调色的遮罩，利用图层模式混合其他图层，达到调色的目的，多数是在一个图层上填充渐变或一个底色，并把这个层置于最顶端，来统一下面图层的色调，这个层的好处是能够让你的设计有和谐统一的色彩。



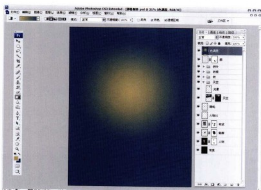
41 现在开始制作光晕效果，新建一个图层，填充黑色，执行滤镜/渲染/镜头光晕，选择第一个镜头类型，亮度102



42 按Ctrl+Shist+U键去色，用自由索套工具圈选光圈部分，然后反选，去除多余部分



43 把光晕图层放置到天空组里，图层模式改为滤色，这样整个环境的光感便有了，朦朦胧胧的如月光



44 再次新建一个图层，命名为色调层，放置到顶部，设置前景和背景色，填充径向渐变



45 将图层模式改为柔光，不透明度为65%，色调层起到一个色彩统领的作用，让色调更为统一和谐，至此最终效果完成





未来幻想

Designer/ 十三月



原图本身就是一张比较另类的人像写真，本例将根据图像本身传达的信息和对图像的创意理解制作一张类似人类面具的海报。

3 面具都朝着 3 个不同的方向，深情地眺望远方，或若有所思，或追忆过去，或满怀惆怅，或幻想未来。面具中那专注的眼神，展示着对未来的一种向往。交错的细铁丝，代表着人类错综复杂的情愫，面具上方凌乱飞舞的小碎片，代表着人类天马行空的想象力。

本例综合运用了多种调色工具来增强人物面部的表现力，如去色、色阶、滤镜等。另外，本例还运用了多种金属质感的素材来体现画面的科幻性。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 色阶的调整 ▲ 2. 图像去色 ▲ 3. 滤镜的运用 ▲ 4. 钢笔工具的运用
▲ 5. 图层蒙版的应用 ▲ 6. 图层样式的设置和应用



01 新建一个大小为200X285 毫米的画布，命名为robots，分辨率为300，然后填充黑色背景



02 打开人物素材，用钢笔工具精细地将人物抠取出来，然后复制到画布robots 内，按Ctrl+T 自由变换大小



03 按Ctrl+L 弹出色阶对话框，输入数值分别为：30、1.5、255，使脖子等地方趋于黑色，增加明暗对比



04 为人物图层添加图层蒙版，然后设置前景色为黑色，用柔角画笔涂抹不需要的部分，只留下整个面部



05 为了实现金属质感，对人物图层执行图像/ 调整/ 去色（快捷键Ctrl+Shift+U）



06 将皮肤处理光滑。按Ctrl+J 复制一层人物图层为人物副本，对人物副本执行滤镜/ 杂色/ 蒙尘与划痕



07 蒙尘与划痕半径数值为12 像素，阈值为0（蒙尘与划痕可使画面达到柔滑且模糊的效果）



08 选择橡皮工具，橡皮画笔硬度为0，降低不透明度，然后将人物副本的眼睛、嘴巴擦出来，注意过渡。擦好后向下合并图层（Ctrl+Shift+E）



09 按Ctrl+J 再次复制一层人物图层为人物副本，对人物副本执行执行滤镜/ 风格化/ 照亮边缘



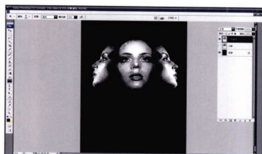
10 照亮边缘的数值分别是：边缘宽度2，边缘亮度20，平滑度15（照亮边缘可使整个人物轮廓呈现一种丝质效果）



11 将人物副本的叠加模式改为滤色。为了使轮廓清晰，用橡皮擦工具擦除眼镜、鼻子、嘴巴等部位的白丝，然后向下合并图层



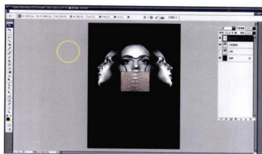
12 Ctrl+L打开色阶窗口，输入色阶的数值为55、1.00、255(这一步的色阶调整使明暗度分明，增加了画面感)



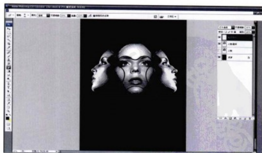
13 按Ctrl+Shift+Alt+~提出高光选区，然后选择减淡工具，在选项栏选择硬度为0的画笔，范围为高光，曝光度为10，然后在提选出来的选区涂抹（这一步营造了皮肤的光感）



14 用钢笔工具圈出脸颊部分，然后将路径转换为选区，用上下左右键分别对选区轻移5个像素



15 导入蛇皮素材，自由变换好大小和位置（这一步是为了给人物增加纹理特效）



16 对蛇皮素材执行图像/调整/去色，然后将该图层叠加模式改为正片叠底，使纹理更加贴合人物素材，然后用橡皮擦去不需要的部位



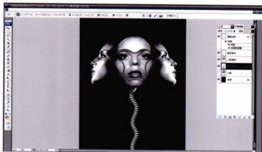
17 新建一个空白图层，命名为面具边缘。然后用钢笔工具沿着分裂出来的边缘拉出路径，单击右键，选择描边路径，此时画笔的像素设置为12 像素，硬度100，前景色灰色



18 对面具边缘执行图层/ 图层样式。在样式里选择斜面和浮雕，数值如图（这一步是为了更进一步实现robots 的主题）



19 用减淡工具擦出面具边缘的光感，然后用橡皮擦工具将线段的两端擦去，使线条更加贴合面部



20 导入管道素材，自由变换好大小和位置，管道素材图层位于人物素材之下



21 新建一个空白层命名为线1，用钢笔拉出路径后，使用描边路径，描边的大小以及电线的走向、弧度都要与画面相协调



22 对线1 图层执行图层/ 图层样式/ 斜面与浮雕，具体数值如图





23 新建一个圆点图层，在脸颊边缘用大小不一的画笔画出圆点（注意圆点的走势要沿着脸颊边缘）

24 对圆点图层执行图层/图层样式/投影/斜面与浮雕，具体数值如图

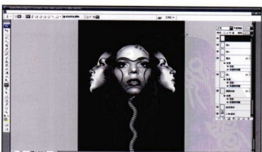




25 将圆点图层的模式改为正片叠底，让圆点呈现嵌进面具的感觉

26 新建一个空白层，命名为线2，然后用钢笔工具沿着较大的圆点拉出弧线，描边路径的画笔像素为12（走势与弧度要与整个画面相协调）





27 再新建一个空白层命名线3，继续用钢笔工具沿着中等大小的圆点拉出弧线，描边路径的画笔像素为9

28 再次新建一个空白层，命名为线4，沿着最小圆点拉曲线，描边路径画笔像素为7和5（为了不让交错的线融合到一起，所以用了几个图层来画电线）





29 分别对线2、线3、线4 执行图层样式/投影/斜面浮雕，具体数值如图

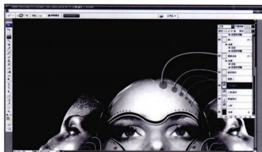
30 为了使电线更加真实，在图层样式的窗口里勾选图案叠加，图案如图，叠加模式为叠加，不透明度70%





31 新建一层空白层，命名为圆点2，用画笔画出圆点。这个图层用来装饰面具，形状与位置可自行调整

32 对圆点2 执行图层样式，具体数值如图



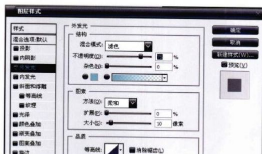


33 回到人物图层，放大图片，用套索工具随意套出小圆点，用移动工具稍微移动，然后再复制小碎片，重复粘贴，将碎片图层合适变换，形成飘散效果

34 用减淡工具摩擦碎片，营造碎片光感



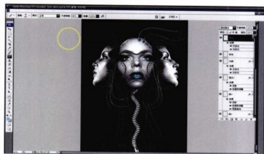
35 新建一层光线层，用钢笔工具拉出弧线，用2 像素蓝色画笔描边



36 对光线层执行图层样式/ 外发光，数值如图



37 新建一层彩妆层，用蓝色画笔画出彩妆，叠加模式为颜色，适当高斯模糊一下



38 新建星光层，用白色画笔画上星光



39 合并所有图层，然后用黑色画笔覆盖不需要的地方，最后存储图片

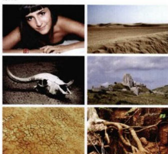






邪灵归来

素材



原片的画面构图有些满，手臂拍摄得不完整，这样使我们的创意思路多少受到一些限制，就整个画面来讲人物的表情是一大亮点，颇有些埃及艳后的神韵。
画面中最难处理的部分应该是手臂，残缺的手臂可以用泥土和沙来表现，进而整个人物也用泥土来表现，干枯开裂的身体被体内盘根交错的枝节充斥着多个场景和纹理的融合是本例的难关。

技术要点 FOCUS

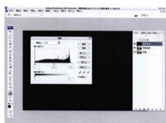
▲ 1. 色阶的调整 ▲ 2. 图像饱和度 ▲ 3. 滤镜的运用 ▲ 4. 钢笔工具的运用 ▲ 5. 自由变换
▲ 6. 图层蒙版的应用 ▲ 7. 图层混合模式



01 打开一个沙漠素材文件，尺寸可以自定，这里是420X285(mm)



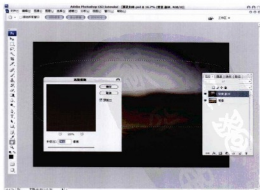
02 复制背景图层，得到副本，按Ctrl+L调出色阶（33/1.06/245），这一步的目的是加强图片的对比度



03 再次复制背景副本得到背景副本2，按Ctrl+L调出色阶，输出色阶为57，这一步的目的是压暗图层



04 为副本2图层添加蒙版，用橡皮擦工具来遮盖图层，这样便得到了四周压暗的图层效果，注意橡皮擦不透明度的调整



05 拼合副本2和副本图层，用索套工具圈选远景，并羽化150，执行滤镜/模糊/高斯模糊，半径为74像素



06 为背景副本添加蒙版，用橡皮擦工具融图，透出背景层，注意橡皮擦涂抹的位置和范围，这一步是为了增加画面层次感



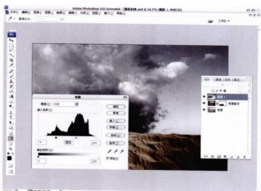
07 打开天空素材，用索套工具圈选天空部分，为下一步的合成做好准备



沙漠和云层结合会产生什么样的效果?
沙漠给人以空旷和神秘的感觉，天空的云层感觉很低，和沙漠接在一起会产生一种很奇特的景象。我们在合成一些场景的时候经常会把一些正常的逻辑关系夸张、放大，以此来产生视觉冲击力。



如何营造环境景深？
一个画面首先要遵循一定的视觉规律，即透视关系，也就是常说的近大远小，近实远虚，场景由远景和近景组合成了景深，本案例第5步虚化远景的目的就是为了让整个景深拉远。



08 把天空素材导入到画面中，按Ctrl+Shift+U键去色，按Ctrl+L调出色阶，数据为：74、1、244（可自定），目的是加深对比度



08 把图层命名为天空，添加图层蒙版，用橡皮擦工具融图，注意橡皮擦的不透明度，这里为26%（数据可自定）



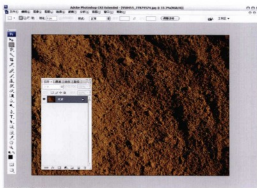
09 打开牛头素材，用磁性索套工具沿边缘画出选区，如图所示，为下一步的合成做好准备



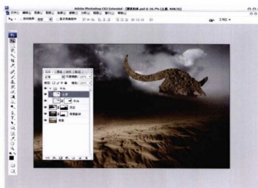
10 新建一个组，命名为牛头，把牛头图层放到组里，添加图层蒙版，用橡皮擦工具融图，形成一种异域空间感觉



11 按Ctrl键单击牛头图层（注意不要单击蒙版）调出牛头图层的选区，为下一步的合成做好准备



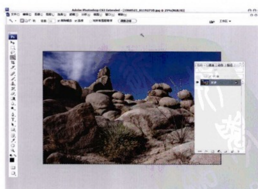
12 打开泥土素材，把牛头的选区拖到画面中，按Ctrl+C键复制选区内容，目的是得到一个和牛头吻合的泥土素材



13 转到创意画面，按Ctrl+V键粘贴，得到新的图层，命名为土质，调整好位置，和牛头层重叠，按Ctrl+U键适当降低饱和度



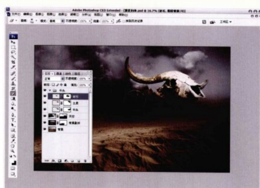
14 把土质层的混合模式改为叠加，这样我们就给牛头图层加了一个泥土的材质，添加图层蒙版，用橡皮擦工具来融图



15 打开岩石素材，用魔棒工具选出天空，反选



16 把岩石素材导入到画面中，将图层命名为岩石，放到牛头组里，调整大小位置，丰满画面元素，和牛头形成一个整体



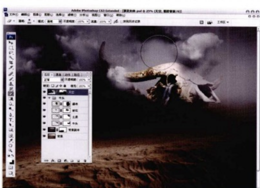
17 为岩石图层添加蒙版，用橡皮擦工具融图，这样岩石和牛头形成了整个画面的远景



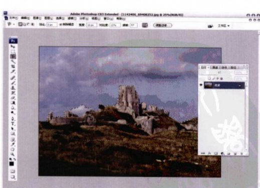
18 打开瀑布素材，导入画面中，将图层命名为瀑布放到牛头组里，调整大小和位置，为下一步的合成做好准备



19 为瀑布图层添加蒙版，用橡皮擦工具融图，让瀑布从牛头的眼睛里流出来，形成一种诡秘的气氛



20 把天空图层放置到顶部，单击蒙版，用橡皮擦工具来调整天空和牛头的关系，用画面中云雾部分将牛头遮盖，形成层次



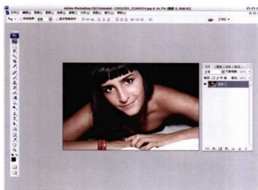
21 打开古堡素材，用磁性索套工具圈选需要的部分，为下一步的合成做好准备（注意选择时去掉天空）



22 把古堡素材导入到画面中，将图层命名为古堡，缩放大小放到牛头的顶部位置，为下一步做准备



23 为古堡层添加蒙版，用橡皮擦工具融图，使之和牛头结合起来，形成一体，仿佛置身于异域



24 打开人物素材，双击图层，解锁图层，使图层处于可编辑状态



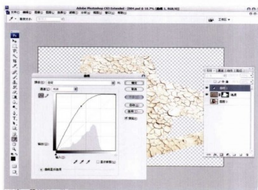
25 按Ctrl+T自由变换图层，缩小画面，由于拍摄的原因，构图不完整，接下来的工作是弥补画面构图缺陷



26 导入龟裂的地面素材，变化大小和位置，放在人物图层上方，目的是给人物加入开裂的纹理效果



27 按Ctrl键并单击人物图层，调出人物选区，然后选中地面图层，单击图层面板下方的快速蒙版按钮，为地面图层添加蒙版



28 隐藏人物图层，新建一个曲线调整图层，选择RGB 通道，调整如图所示，目的是提高图层亮度



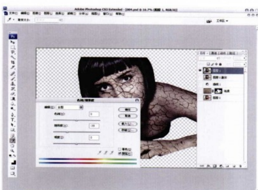
29 复制人物图层得到副本，按Ctrl+U 键调出色相饱和度，饱和度降低为-60（数据可自定）



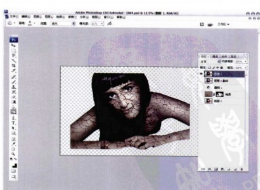
30 把人物副本图层的图层模式改为正片叠加，这样人物图层便有了开裂的纹理效果



31 选中地面纹理图层，单击蒙版，用橡皮擦工具擦出头发和眼睛部分，如图所示



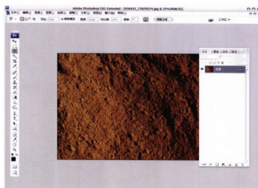
32 按Ctrl+Shift+E 键，盖章图层，得到新的图层，并隐藏下面的图层，按Ctrl+U 键调出色相饱和度，降低饱和度



33 用减淡/加深工具，来增加图层的明暗变化（注意脸部及手臂的高光部位，并注意加深减淡工具的模式及力度）



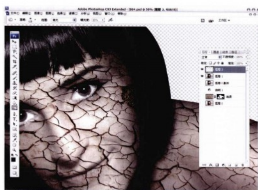
34 制作面部剥落的效果，用磁性索套工具沿纹理开裂的边缘作出选区，如图所示



35 打开土质素材，并把得到的选区拖入到画面中，按Ctrl+C键复制选区内容，这一步的目的是为人物面部剥落效果取材质



36 切换到人物画面中，按Ctrl+V键粘贴，得到新的图层，并调出色相饱和度，降低饱和度，数据为-71（数据可自定）



37 使用加深工具来加深图层（范围高光，曝光度30%），注意加深图层边缘部分，让图层有明暗的变化，更具有立体感



38 再次使用同样的方法，用磁性索套工具圈选一个裂纹部位，如图所示



39 切换到土质素材，并把得到的选区拖入到画面中，按Ctrl+C键复制选区内容，这一步的目的是为人物面部剥落效果取材质



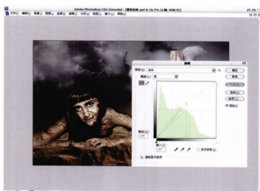
40 转到人物画面中，按Ctrl+V键粘贴，得到新的图层，并降低饱和度，使用加深工具加深，载入这个新图层的选区，单击人物图层，按Ctrl+C键复制选区内容



41 按Ctrl+V键粘贴，复制一块人物皮肤，把得到的新图层放置到顶部，按Ctrl+T键自由变换，旋转倾斜一个角度，目的是制作皮肤剥落的效果



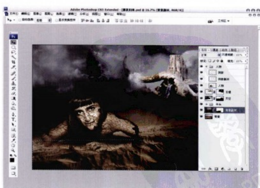
42 使用相同的方法，制作手臂断裂的效果，并制作细节散落的效果，可用局部自由变换来实现（注意加深工具的应用）



43 合成人物所有图层，并导入到创意画面中，按Ctrl+M键调出曲线，加深红色和绿色通道，让人物色调和环境相融合



44 给人物添加阴影，可以通过填充黑色、模糊、橡皮工具来制作，效果如图所示



45 现在开始制作从沙堆里浮出的感觉，单击背景副本图层（注意不要点蒙版），用自由索套工具画出一个选区，按Ctrl+C键复制



46 按Ctrl+V键粘贴，得到新的图层，按Ctrl+T键自由变换，拉伸图层，形成沙堆隆起的感觉



47 把这个图层命名为流沙，并添加图层蒙版，用橡皮擦工具来融合流沙和手臂，形成掩埋的感觉（注意橡皮擦工具的不透明度）



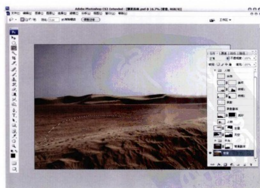
48 现在开始制作手臂延伸出树根的感觉，导入树根素材，命名为树根1，打开色相/饱和度，降低饱和度为-36



49 为树根1图层添加蒙版，用橡皮擦工具仔细地把树根层多余的部分隐藏（注意橡皮擦不透明度的选择）



50 用相同的方法制作左手臂树根，完成后添加头饰和鼻环，这里就不详细介绍了（素材在附属光盘中）



51 现在开始制作人物头发部分，隐藏背景层以外的所有图层，用自由套索工具圈选需要的选区，如图所示，按Ctrl+C键复制



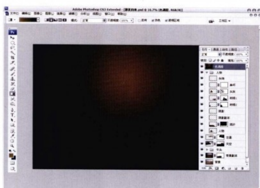
52 按Ctrl+V 键粘贴，得到新的图层，放到人物组里，按Ctrl+T 键自由变换，拉伸图层，如图所示



53 按Ctrl 键并单击人物图层，调出人物选区，按Shift+Ctrl+I 键反选，选中图层1，按Delete 键删除



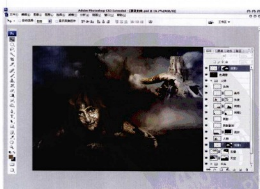
54 把图层1 命名为头发并添加图层蒙版，用橡皮仔细擦出层次（注意橡皮擦的不透明度的变化），并用涂抹工具延伸变形



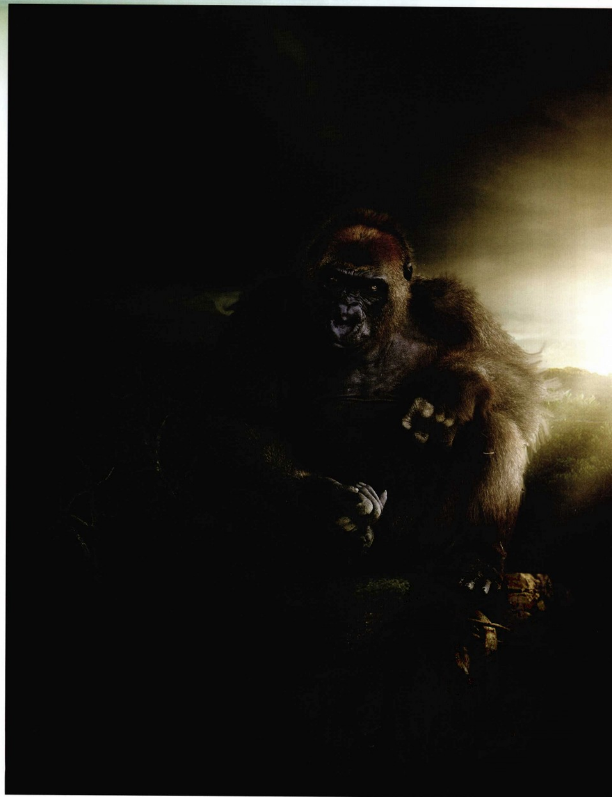
55 接着添加色调层，设置前景色和背景色，填充径向渐变，用于统筹协调整个图像的色调



56 把色调层的混合模式改为柔光，这样图像色调变得和谐统一了，并具有冷暖变化



57 添加烟雾素材，注意烟雾图层位置变化，协调完成后，最终效果完成

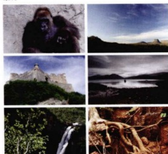






迷失世界

素材

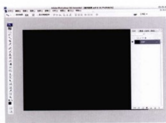


本作品创意来源于电影《金刚》，影片中金刚对女主人公的爱恋，让爱的含义超越了物种的界限，悲惨的结局无不让人为之伤感。恍然如梦，走进世界的另一端，透过玄幻的光线，展现在眼前的是神秘葱郁的原始丛林，奇异美妙的绝世场景，远处的金刚依然在那里翘首远望。

如何营造环境景深是本例的一个要点，景深的好坏直接影响画面的真实感。另外，在融合多种自然素材时，要综合运用图层混合模式，图层蒙版、多重变换等功能。

技术要点FOCUS

▲1.抽出滤镜的运用 ▲2.图层复制融合 ▲3.图层叠加模式的运用 ▲4.图层蒙版的应用 ▲5.多重变换的使用方法和技巧



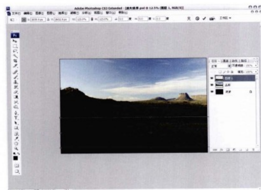
01 新建一个文件，尺寸可以自定，这里是420x285(mm)，设置前景色为黑色，并填充，如图所示



02 导入丛林素材，图层命名为丛林，按Ctrl+T自由变换，宽度调整至画布大小，如图所示



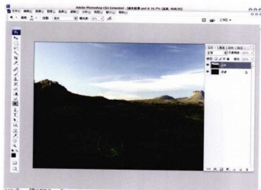
03 由于图层和画布比不同，按自由套索工具圈选图层下半部分，按Ctrl+C键复制选区内容



04 按Ctrl+V键粘贴，得到新的图层，然后按Ctrl+T键自由变换，用于弥补丛林图层，铺满画布



05 为新得到的图层1添加蒙版，用橡皮擦工具来融合图层，让两个图层融为一体，如图所示



06 合并图层1和丛林图层，可以先用曲线工具提亮，然后再用减淡工具（范围高光，曝光度18%）减淡高光，让图层看起来更有层次



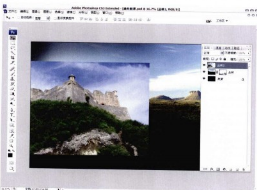
07 为丛林图层添加蒙版，用橡皮擦工具来融合背景，可以在图层周围涂抹，用于压暗四周，增强景深（注意橡皮擦工具的透明度）



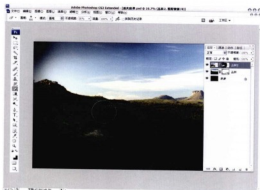
如何营造环境景深？
一个画面首先要遵循一定的视觉规律，即透视关系，也就是常说的近大远小，近实远虚，场景由远景和近景组合成了景深，本教程第8步增加素材的目的就是为了拉近景深。



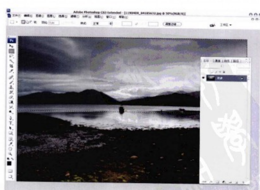
减淡工具的使用
1：用高光模式减淡时，被减淡的地方饱和度会很高。比如红色用高光模式减淡时会变成橙色，橙色用高光模式减淡时会变黄色。
2：用暗调模式减淡时，被减淡的地方饱和度会很低。一个颜色反复的涂刷以后，会变成白色，而不掺杂其他的颜色。
3：用中间调模式减淡时，被减淡的地方颜色会比较柔和，饱和度也比较正常。
4：使用减淡工具一定要选择合适的模式，并注意力度的调整，尽量先用小的力度来调整，免得破坏画面。



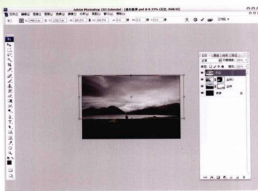
08 导入素材，命名为丛林2，这一步的目的是让整个场景更富有层次变化，拉近景深



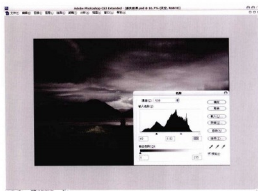
09 为丛林2图层添加蒙版，用橡皮擦工具来进行融合，完成后，可以用减淡工具来减淡高光



10 打开天空素材，用矩形选区工具圈选需要的部分，如图所示



11 导入素材，将图层命名为天空，自由变换大小，放置到合适的位置，目的是增加一个更有渲染力的天空图层



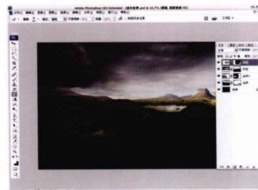
12 按Ctrl+L键调出色阶，调整两端的控制滑块（参考数据：60/0.82/256），这一步的目的是增加图像的对比度



13 为天空图层添加蒙版，用橡皮擦工具来融合图层，注意橡皮擦的不透明度（参考数据为30%）



14 现在导入湖面素材，将图层命名为湖面，这一步做的目的就是让场景更富有变化，让画面变得唯美



15 为湖面图层添加蒙版，用橡皮擦工具融图，使其和环境融为一体，注意湖面边缘的调整





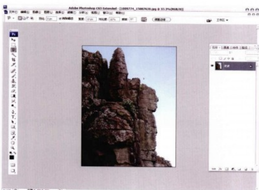
16 现在导入瀑布素材，变换大小位置，放置到湖面的位置



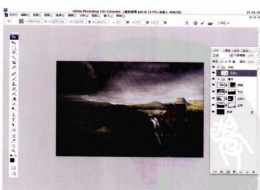
17 把新图层命名为瀑布，并添加图层蒙版，用橡皮擦工具仔细融图，使其和湖面形成一个整体，图层的不透明度可以适当降低（这里为93%）



18 再复制一个瀑布图层的副本，变换大小和位置，图层不透明度调为70%，选中蒙版，用橡皮擦工具调整图层



19 打开岩石素材，用磁性套索工具沿着岩石轮廓勾出选区，如图所示



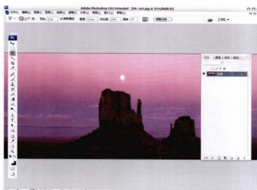
20 导入岩石素材，将图层命名为石柱，按Ctrl+T键自由变换并旋转，如图所示，目的是现成一种倒立石柱的感觉



21 为石柱图层添加蒙版，用橡皮擦工具融合图层



22 多次复制石柱图层，变换位置和大小，分布如图所示，目的是营造一个空间场景，让整个画面变得美妙奇幻起来



23 打开石柱素材，用磁性套索工具圈选需要的内容，按Ctrl+C键复制选区内容，如图所示



24 导入岩石素材，将图层命名为岩石，变换大小和位置，这一步的目的是制造一个断崖，使场景更为壮观



25 添加岩石图层蒙版，用橡皮擦工具仔细融图，注意橡皮擦的不透明度，这里设置为30%



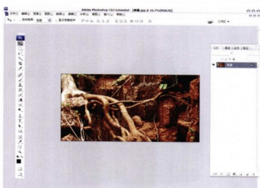
26 选中岩石图层，用自由套索工具圈选部分岩石，如图所示，按Ctrl+C键复制选区内容



27 按Ctrl+V键粘贴，得到新的图层，命名为岩石2，变化位置大小，此步的目的是让岩石的边缘更为自然



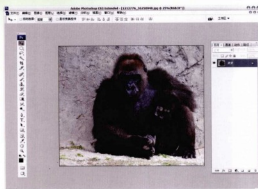
28 用橡皮擦工具擦去多余的部分，并用减淡工具来减淡高光



29 打开树根素材，为下一步的合成做好准备



30 导入树根素材，图层命名为树根，并添加图层蒙版，用橡皮擦工具仔细融图，让树根和岩石融为一体



31 打开大猩猩素材，这个是整个创意画面的主角



32 执行滤镜/抽出，用边缘高光器工具沿大猩猩边缘画出一条线，用填充工具填充



33 抠完的图如图所示，边缘有很多不平整的地方

抽出滤镜

抽出滤镜主要用来选择一些比较复杂的图片，比如人物的头发，或者动物的毛发等，用的时候一定要选择好图层，打开抽出滤镜，然后用边缘高管器工具，也就是第一个工具，把需要选择的地方圈起来，不需要太仔细地选择，大概地选择就可以了，因为抽出工具会识别高反差区域的，选择好了以后，用填充工具填充选择区域，然后单击预览，这样可以看见效果，单击确定抠图完成。



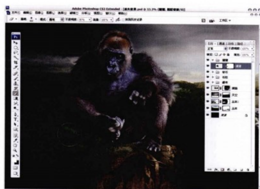
34 用橡皮擦工具修整边缘，不透明度设置为30%，沿大猩猩的边缘涂抹擦除，使边缘看起来更为柔和



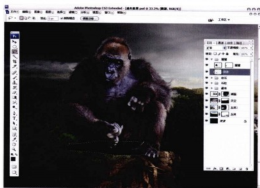
35 用橡皮擦修整后，再用涂抹工具（画笔大小7，强度为44%，数据可自定）沿毛发生长方向涂抹，让毛发看起来更为自然



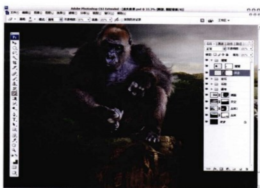
36 新建一个组，命名为猩猩，并导入猩猩素材放到猩猩组里，自由变换位置和大小，用曲线适当调整图层的明暗



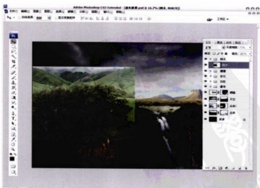
37 为猩猩图层添加蒙版，用橡皮擦工具融合图片，把猩猩的左腿部分隐藏，形成被树木遮盖的效果



38 现在开始添加阴影，新建一个图层，命名为阴影，放在猩猩组里，用自由套索工具画一个选区，填充黑色，如图所示



39 把阴影图层放到猩猩图层下，并添加图层蒙版，用橡皮擦融图，虚化边缘，效果如图



40 新建一个组命名为树木，并导入树木素材，增加丛林的层次感和景深变化，让树木高矮参差不齐，营造空间感



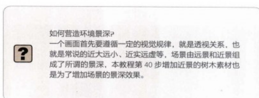
41 为树木图层添加蒙版，用橡皮擦工具仔细融图，注意调整橡皮擦的不透明度，使其和背景融为一体



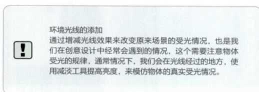
42 复制树木图层，得到副本，变换位置，调整图层的不透明度，这里为71%，选中蒙版，用橡皮擦调整图层



43 开始制作光线部分，新建一个光线组，再新建一个层，命名为光线1，设置前景色为白色，填充白色到透明度的径向渐变



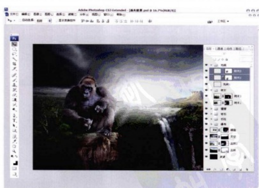
如何营造环境景深？
一个画面首先要遵循一定的视觉规律，就是透视关系，也就是常说的近大远小、近实远虚等，场景由远景和近景组成了所谓的景深，本教程第40步增加近景的树木素材也是为了增加场景的景深效果。



环境光线的添加
通过增减光线效果来改变原来场景的受光情况，也是我们在创意设计中经常会遇到的情况，这个需要注意物体受光的规律，通常情况下，我们会在光线经过的地方，使用减淡工具提高亮度，来模仿物体的真实受光情况。



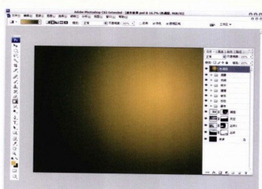
44 按Ctrl+T键变换光线1图层，放置到合适的位置，如图所示



45 在光线组里再新建2个图层，分别为射光1和射光2（方法是：画出椭圆选区填充白色，执行滤镜动感模糊）做出射线的效果



46 新建一个烟雾组，导入烟雾素材，如图中红圈所示的部分（图层不透明度可自定，图层模式为正常）



47 开始制作色调层，新建一个图层，放置到顶部，填充橙黄色到暗绿色的径向渐变，如图所示（色彩数据可自定）



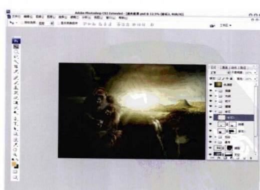


色调层的添加
之所以称为色调层，因为它好像一个调色的遮罩，利用图层混合模式混合其他图层，达到调色的目的，多数是在一个图层上填充渐变或一个底色，并把这个层置于最顶端，来统一下面图层的色调，这个层的好处是能够使设计有和谐统一的色彩。

48 把色调层的模式改为柔光，不透明度100%，这时的色彩更为和谐统一



49 回到岩石组，选择岩石2图层，使用减淡工具对岩石减淡（模式高光，曝光度18%），注意是在光线照射的部位减淡



50 可以使用相同的方法，对岩石组里的树根1和岩石1图层减淡高光，营造更真实的光线效果，最终效果如图





心灵的征战

摄影 / 魏玉明

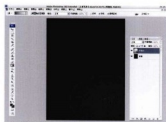


原片给人的感觉很唯美，很舒适，整个画面像某种祭祀活动的仪式，传达出一种自然美。生活中美好的事物总会伴随着邪恶，有了邪恶才凸显了美好与善良，于是这样一个画面便诞生了，优美的人体轮廓象征着人们原始的善良，分裂的肢体，交错的管道表现了人的复杂情感，上方的手来自另外一个黑暗空间，于是一场心灵的交战开始了。

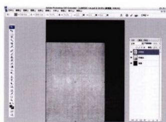
本例是一个综合性很强的案例，涉及抠图、场景融合、色调调整、绘制图案等多个方面。如何综合运用好这些技巧营造真实感强的效果就是本例的难点。

技术要点 FOCUS

▲ 1. 钢笔工具的运用 ▲ 2. 加深减淡工具 ▲ 3.LAB 模式下去色 ▲ 4. 图层蒙版的应用
▲ 5. 通过重复复制图层来进行创意制作



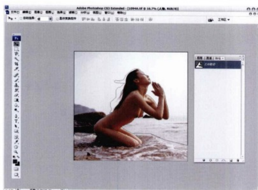
01 新建一个文件，尺寸可以自定，这里是210X285(mm)，填充渐变如图，刻画环境光感，和人物受光方向协调一致



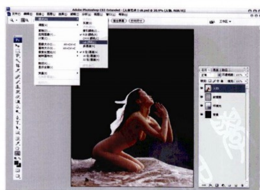
02 导入纹理素材，变换大小铺满画布，这一步的目的是让整个环境更具有压抑感和神秘感气氛



03 把导入的素材命名为纹理层，图层模式改为叠加，和背景层相融合，这样，环境的质感就被表现出来了



04 打开人物素材，用钢笔工具仔细抠图，注意头发丝处可保留部分背景，以便在以后融图中去掉



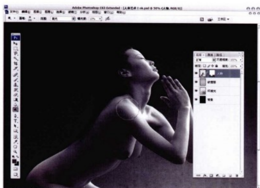
05 导入去除背景的人物素材，执行菜单命令图像/模式/Lab 模式（为去色做准备，Lab 模式可保留图像的明暗层次）



06 转换Lab 模式后，按Ctrl+Shift+U 为人物图层去色，变换大小位置，添加图层蒙版，注意头发边缘用橡皮工具轻轻擦去背景（注意橡皮的不透明度）



07 选中人物图层，按快捷键Ctrl+M 调出曲线，选择明度通道，数值如图所示。这种曲线的调整方式可以加强图像的对比度和质感，是一种很常用的加强对比度的调整方式，调完后把图像转换为RGB 模式



08 调整完人物图层的明暗对比度后，再用减淡工具来刻画人物的高光部分，范围选择高光，曝光度为13（根据需要选择数据），加亮人物高光部分，使其看起来更具有层次和质感



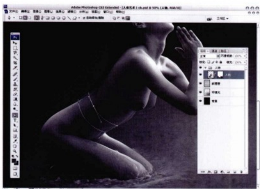
为什么要在 Lab 模式下去色?

在 RGB 模式下去色，经常会损失部分像素和明暗细节，Lab 模式的好处在于颜色通道和黑白明度通道完全分离，调整颜色时，仍能保持好的层次和明暗亮度。



头发边缘的调整与处理

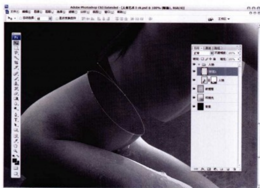
在人物图层蒙版里，去除头发背景时，要注意橡皮擦的不透明度，透明度可以渐渐调低来擦去背景，然后可以用涂抹工具来调整头发丝，沿着头发的方向来涂抹，压力可以调整在 50 左右，这样边缘看起来会更自然。



09 新建一个组，命名为人物，接下来开始制作人体断面效果，选择钢笔工具绘制路径，注意路径的弧度要与人体透视感保持一致



10 按快捷键Ctrl+Enter 将路径转化为选区，单击选中人物图层的蒙版，用橡皮擦工具隐藏选区部分，这样人体断开的效果就出现了



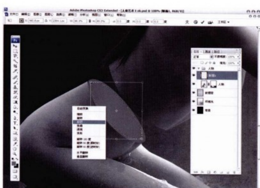
11 在人物组里新建一个图层，命名为断面1，用钢笔工具绘制一个椭圆形的路径，作为人体的断面（注意透视）



12 按快捷键Ctrl+Enter将路径转为选区，选中断面1图层，设置前景色为深灰色并填充，如图所示



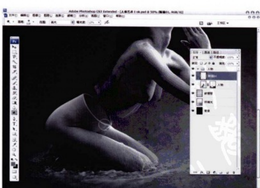
13 按M键（选框工具），然后按鼠标右键，选择变换选区，此步的目的是为了得到断面的内部边缘选区



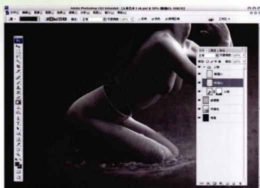
14 在变换选区时，再按鼠标右键，选择斜切，让选区变形目的是让选区有合理透视关系



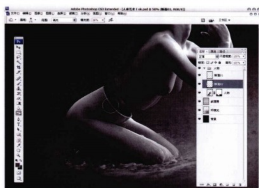
15 按Enter键确定，完成选区的变换，选中断面1图层，按Delete键删除，这时我们得到一个环状图层，用作人体断面的厚度



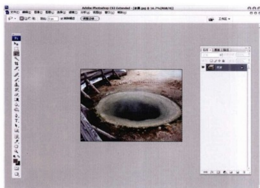
16 用减淡加深工具来刻画光感，如图所示，这时要注意人体的受光方向尽量协调一致



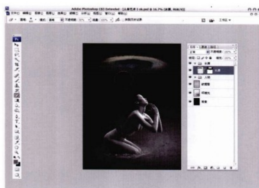
17 在人物组里，再次新建一个图层，命名为断面2，放置在断面1图层的下方，调出断面边缘选区（在路径面板重新载入断面选区），设置前景色为深灰，背景色为黑色，填充径向渐变如图所示



18 用加深工具对断面2图层局部加深，曝光度25，此步的目的是为了营造一种立体光影的效果，这时可以看到人体变成空的了



19 打开水潭素材，用自由索套工具圈选需要的部分，为下一步的合成做好准备



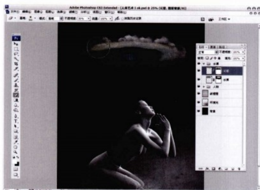
20 把水潭素材导入到画面中，自由变换，垂直翻转，并添加图层蒙版，用橡皮擦虚化边缘，这一步是为了制造一种异象的感觉



21 打开云层素材，导入画面中，自由变换大小位置，目的是增加水周围潭云雾缭绕的感觉



22 在水潭组中再建立新组命名为云层，多次复制云层素材、变换大小及位置，在水潭图层周边形成包围状



23 合并云层组，并添加图层蒙版，用橡皮擦（透明度控制到30%左右）来融合图层，让云层看起来更为自然



24 回到人物图层用自由索套工具圈选手的部分（注意要选中人物的图层，而不是蒙版）复制粘贴得到新图层，命名为手



手和水潭的结合能产生什么样的效果？
一个翻转的朝下的水潭，若是在现实生活中，是非常不合逻辑的，但在我们想象空间中一切变得皆有可能，这也是合成的魅力所在，手的曲张变形，让手本身的意义产生了质变，从水潭中伸出来，让整个气氛变得神秘，仿佛是另外一个黑暗的空间。



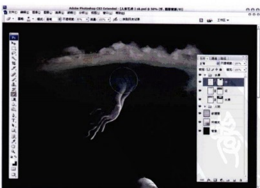
液化滤镜的应用
使用液化工具可以创造出意想不到的效果，也是我们在 PS 合成艺术创作中常用工具，但工具本身就是工具，需要我们的思想和智慧来引领，工具才会更有意义。
"液化"滤镜可用于推、拉、旋转、反射、折叠和膨胀图像的任意区域。创建的扭曲可以是细微的或剧烈的，这就使"液化"命令成为修饰图像和创建艺术效果的强大工具。"液化"滤镜可应用于 8 位 / 通道或 16 位 / 通道图像。



25 自由变换手图层，放置到水潭中间位置，营造手从水潭中间伸出来的感觉，放置好位置并添加图层蒙版



26 执行滤镜液化（数值默认即可），把手变形拉伸，然后确定，形成一种畸变和邪恶的感觉，为下一步合成最好准备



27 单击手图层蒙版，用橡皮擦工具来虚化边缘，把手和水潭进行融合，使其形成一体



28 回到水潭图层，手和水潭接触的地方用减淡工具（减淡高光，曝光度20%）变亮，让手从水潭伸出的感觉更为真实，并营造出一种光影的效果



29 现在开始刻画光线，在水潭组中新建一个图层命名为光线1，用钢笔工具画出如图所示的锥形，并填充白色



30 执行滤镜/模糊/高斯模糊（数据可自定这里是22.3）。这一步是为了刻画逼真的光感



31 添加图层蒙版，变换位置和大小，并复制一层，到此光感刻画完成，水潭和手的合成基本完毕



32 制作彩色光影效果，新建一个组命名为彩色光线，并新建一个图层，设置前景色为深橙色，填充深橙色到透明的径向渐变



33 把图层模式改为柔光，这时我们发现黑白的人体图层蒙上了一层色调，这是常用的一种调色方法



柔光模式（Soft Light 模式）

效果如同蒙上了一层色调柔和的光，因而被我们称之为柔光。作用时将上层图像以柔光的方式施加到下层。当底层图层的灰阶趋于高或低，则会调整图层合成结果的阶调，使其趋于中间的灰阶调，而获得色彩较为柔和的合成效果。形成的结果是：图像的中亮色调区域变得更亮，暗色区域变得更暗，图像反差增大类似于柔光灯的照射图像的效果。变暗还是提亮画面颜色，取决于上层颜色信息。产生的效果类似于为图像打上一盏散射的聚光灯。如果上层颜色（光源）亮度高于 50% 灰，底层会被照亮（变淡）。如果上层颜色（光源）亮度低于 50% 灰，底层会变暗，就好像被烧焦了似的。如果直接使用黑色或白色去进行混合的话，能产生明显的变暗或者提亮效应，但是不会让覆盖区域产生纯黑或者纯白。

柔光模式根据背景中的颜色色调，把颜色用于变暗或加亮背景图像。例如，如果在背景图像上涂了 50% 黑色，这是一个从黑色到白色的梯度，那着色时梯度的较暗区域变得更暗，而较亮区域呈现出更亮的色调。



34 再新建一个图层命名为光线2，同样的方法，填充蓝色渐变，选择蓝色，主要和之前的色彩形成对比，营造一种冷暖变换的调子



35 图层模式改为柔光，至此人体的黑白肤色，便有一个神秘感的色调，橙色为暖色调，蓝色为冷色调，形成了对比



36 多次复制这两个光线层，变化大小放置到不同位置，来营造一种光感效果，分布如图所示，可以根据自己感觉来调整



37 光线布局完成后，再次回到环境光图层，添加图层蒙版，用橡皮擦工具刻画明暗效果，进一步加深环境氛围的变化



38 回到人物组，增加一个烟雾图层，并添加图层蒙版，放置在人体断面的位置，营造一种从人体内部烟雾弥漫的效果



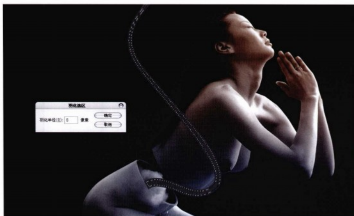
39 制作管子部分，新建一个组，命名为管子，并新建一个图层，从人体腹部断面开始用钢笔工具勾勒路径，注意路径与上方手的关联



40 路径完成后，按Ctrl+Enter 键，将路径转换为选区，前景色设置为深灰色，填充，然后执行菜单选择/ 修改/ 收缩，数量8，这一步的目的是为了选取管子的中间部分



为何要绘制这样的管子?
绘制管子的目的是为了增加画面的戏剧化效果，断裂的人体内部，延伸出来这样的管子，表达了人内心深处的情感束缚在一瞬间全然释放。注意观察，这条管子与上方的手是纠缠在一起的。



41 选区收缩后，执行羽化（Ctrl+Alt+D），数值为9 像素，确定



42 按Ctrl+L 键调出色阶，输出数值分别为：0、1、90（数据仅供参考），这一步的目的是制作管子的立体感，把管子中间部分提亮



43 取消选区，并用减淡加深工具来调整明暗，让这条管子赋予光感变化，注意减淡和加深的模式，可以根据情况来选择



44 明暗调整完后，添加图层蒙版，用橡皮擦工具隐藏管子和身体重叠的部分，这样看起来像是管子把人的身子包围住了



45 复制管子图层，得到副本，变换大小位置，开始营造管子重叠交织的感觉，把人体包围



什么是选区修改？
选区修改命令里有扩展、收缩等命令，拓展是在原来选区的基础上，由中心向外扩展，收缩则相反，这样很方便我们得到由中心到边缘或边缘到中心的选区变化，这和我们用变换工具得到效果是不一样的。



图层复制的艺术
有些看似复杂的合成制作，其实就是通过复制再复制来得到的，单个的图层，没有什么说明力，就像一个孤单的士兵，很难从气势上来吸引我们视线，就拿这个教程来说，一个管子的视觉效应是有限的，但复制 10~20 个或更多的图层，并且是不同大小、位置、角度，形成相互协作的一个整体，犹如一个团队，这时候带来视觉冲击是不一般的，所以不要小视图层复制的魅力，它会在我们在合成制作成为一个有力的工具与方法。



46 通过多次复制管子图层，旋转，变换大小位置，形成一种交织的感觉，注意管子与上方手的位置关系



47 选中与手交缠的管子图层，用减淡工具（减淡高光）提高亮度，以符合光感的变化



48 拼合管子组并添加图层蒙版，用橡皮擦工具来调整局部使其与背景融合，把管子图层置于彩色光线组的下方，使其蒙上色调



49 现在开始翅膀的制作，新建一个组，命名为翅膀复制一个管子图层，得到副本并去除原来的图层蒙版，用这个图层来作为元素



50 快捷键Ctrl+T自由变换，这时要注意信息栏的数据，如图中红框所示，单击锁链图标，锁定W和H，输入数据为80%，角度为-15，变换的中心点位置从中心移到对角处，按Enter键结束变换



51 按快捷键Ctrl+Shift+Alt+T，重复数次，会出现如图所示的画面，图层按递减和固定角度的方式来变换排列



为什么要进行多重变换?

Ctrl+Shift+Alt+T快捷键是Photoshop的一个变换命令，原理是在变换对象后并能再次复制，每按一次就复制一层，并能按输入的数据来变换对象，比如输入角度是10，那么，每按一次快捷键，图层便会按10度角来旋转排列，我们使用这个快捷键时，需要注意变换的中心点位置，中心点放在变换框外，变换时便会按这个点，向周围排列。

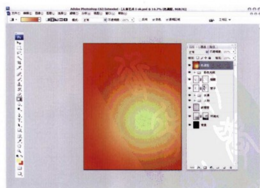


色调层的添加

之所以称为色调层，因为它好像一个调色的遮罩，利用图层模式混合其他图层，达到调色的目的，多数是在一个图层上填充渐变或一个底色，并把这个层置于最顶端，来统一下面图层的色调，这个层的好处是能够让你的设计有和谐统一的色彩。



52 合并翅膀组，并添加图层蒙版，用橡皮擦工具虚化边缘，接着用减淡/加深工具刻画光感，赋予明暗变化



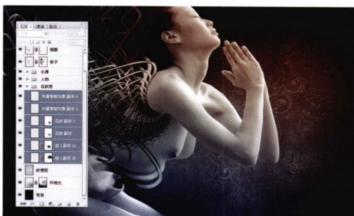
53 新建一个图层，命名为色调层，置于顶部，设置前景色和背景色如图，填充径向渐变，这一步的目的是要为了加强整个画面的色调



54 图层模式改为叠加，不透明度为19%，添加图层蒙版，用橡皮擦工具来遮盖图层，透出部分蓝色，这样颜色看起来就富有变化



55 打开花纹素材文件，目的是为背景加上纹理，让画面显得更有层次，更富有变化





添加花纹的方法

添加花纹的目的是渲染一种华丽神秘的气氛，导入这两组花纹素材，大小位置要错落有致，注意模式与不透明度，图层的深浅可以有一个对比，形成层次，并注意添加图层蒙版，使其与背景的融合更为自然。

56 新建一个花纹组，通过复制，改变图层模式等等为背景添加花纹。



57 复制一个纹理素材，放到人物组里，为人体添加纹理，注意图层模式为柔光，不透明度是56%



58 添加透明纱素材（这里就不详细介绍了）可以根据自己的感觉来增加，最终效果完成

PHOTOSHOP 快捷键大全

钢笔、自由钢笔、磁性钢笔【P】
添加锚点工具【+】
删除锚点工具【-】
直接选取工具【A】
文字、文字蒙版、直排文字、直排文字蒙版【T】
度量工具【U】
直线渐变、径向渐变、对称渐变、角度渐变、菱形渐变【G】
油漆桶工具【K】
吸管、颜色取样器【I】
抓手工具【H】
缩放工具【Z】
默认前景色和背景色【D】
切换前景色和背景色【X】
切换标准模式和快速蒙版模式【Q】
标准屏幕模式、带有菜单栏的全屏模式、全屏模式【F】
临时使用移动工具【Ctrl】
临时使用吸色工具【Alt】
临时使用抓手工具【空格】
打开工具选项面板【Enter】
快速输入工具选项（当前工具选项面板中至少有一个可调节数字）【0】至【9】
循环选择画笔【[】或【]】
选择第一个画笔【Shift】+【[】
选择最后一个画笔【Shift】+【]】
建立新渐变（在"渐变编辑器"中）【Ctrl】+【N】

文件操作

新建图形文件【Ctrl】+【N】
用默认设置创建新文件【Ctrl】+【Alt】+【N】
打开已有的图像【Ctrl】+【O】
打开为...【Ctrl】+【Alt】+【O】
关闭当前图像【Ctrl】+【W】
保存当前图像【Ctrl】+【S】
另存为...【Ctrl】+【Shift】+【S】
存储副本【Ctrl】+【Alt】+【S】
页面设置【Ctrl】+【Shift】+【P】
打印【Ctrl】+【P】
打开"预置"对话框【Ctrl】+【K】
显示最后一次显示的"预置"对话框【Alt】+【Ctrl】+【K】
设置"常规"选项（在预置对话框中）【Ctrl】+【1】
设置"存储文件"（在预置对话框中）【Ctrl】+【2】
设置"显示和光标"（在预置对话框中）【Ctrl】+【3】
设置"透明区域与色域"（在预置对话框中）【Ctrl】+【4】
设置"单位与标尺"（在预置对话框中）【Ctrl】+【5】
设置"参考线与网格"（在预置对话框中）【Ctrl】+【6】
设置"增效工具与暂存盘"（在预置对话框中）【Ctrl】+【7】
设置"内存与图像高速缓存"（在预置对话框中）【Ctrl】+【8】

编辑操作

还原 / 重做前一步操作【Ctrl】+【Z】
还原两步以上操作【Ctrl】+【Alt】+【Z】
重做两步以上操作【Ctrl】+【Shift】+【Z】
剪切选取的图像或路径【Ctrl】+【X】或【F2】
复制选取的图像或路径【Ctrl】+【C】
合并复制【Ctrl】+【Shift】+【C】
将剪贴板的内容粘贴到当前图形中【Ctrl】+【V】或【F4】
将剪贴板的内容粘贴到选框中【Ctrl】+【Shift】+【V】
自由变换【Ctrl】+【T】
应用自由变换（在自由变换模式下）【Enter】
从中心或对称点开始变换（在自由变换模式下）【Alt】
限制（在自由变换模式下）【Shift】
扭曲（在自由变换模式下）【Ctrl】
取消变形（在自由变换模式下）【Esc】
自由变换复制的像素数据【Ctrl】+【Shift】+【T】
再次变换复制的像素数据并建立一个副本【Ctrl】+【Shift】+【Alt】+【T】
删除选框中的图案或选取的路径【DEL】
用背景色填充所选区域或整个图层【Ctrl】+【BackSpace】或【Ctrl】+【Del】
用前景色填充所选区域或整个图层【Alt】+【BackSpace】或【Alt】+【Del】
弹出"填充"对话框【Shift】+【BackSpace】
从历史记录中填充【Alt】+【Ctrl】+【Backspace】

图像调整

调整色阶【Ctrl】+【L】
自动调整色阶【Ctrl】+【Shift】+【L】
打开曲线调整对话框【Ctrl】+【M】
在所选通道的曲线上添加新的点（'曲线'对话框中）在图像中【Ctrl】加点按
在复合曲线以外的所有曲线上添加新的点（'曲线'对话框中）【Ctrl】+【Shift】加点按
移动所选点（'曲线'对话框中）【↑】/【↓】/【←】/【→】
以 10 点为增幅移动所选点以 10 点为增幅（'曲线'对话框中）【Shift】+【箭头】
选择多个控制点（'曲线'对话框中）【Shift】加点按
前移控制点（'曲线'对话框中）【Ctrl】+【Tab】
后移控制点（'曲线'对话框中）【Ctrl】+【Shift】+【Tab】
添加新的点（'曲线'对话框中）点按网格
删除点（'曲线'对话框中）【Ctrl】加点按点
取消选择所选通道上的所有点（'曲线'对话框中）【Ctrl】+【D】

使曲线网格更精细或更粗糙（'曲线'对话框中）【Alt】加点按网格
选择彩色通道（'曲线'对话框中）【Ctrl】+【~】
选择单色通道（'曲线'对话框中）【Ctrl】+【数字】
打开"色彩平衡"对话框【Ctrl】+【B】
打开"色相 / 饱和度"对话框【Ctrl】+【U】
全图调整（在色相 / 饱和度"对话框中）【Ctrl】+【~】
只调整红色（在色相 / 饱和度"对话框中）【Ctrl】+【1】
只调整黄色（在色相 / 饱和度"对话框中）【Ctrl】+【2】
只调整绿色（在色相 / 饱和度"对话框中）【Ctrl】+【3】
只调整青色（在色相 / 饱和度"对话框中）【Ctrl】+【4】
只调整蓝色（在色相 / 饱和度"对话框中）【Ctrl】+【5】
只调整洋红（在色相 / 饱和度"对话框中）【Ctrl】+【6】
去色【Ctrl】+【Shift】+【U】
反相【Ctrl】+【I】

图层操作

从对话框新建一个图层【Ctrl】+【Shift】+【N】
以默认选项建立一个新的图层【Ctrl】+【Alt】+【Shift】+【N】
通过复制建立一个图层【Ctrl】+【J】
通过剪切建立一个图层【Ctrl】+【Shift】+【J】
与前一图层编组【Ctrl】+【G】
取消编组【Ctrl】+【Shift】+【G】
向下合并或合并联接图层【Ctrl】+【E】
合并可见图层【Ctrl】+【Shift】+【E】
盖印或盖印联接图层【Ctrl】+【Alt】+【E】
盖印可见图层【Ctrl】+【Alt】+【Shift】+【E】
将当前层下移一层【Ctrl】+【[】
将当前层上移一层【Ctrl】+【]】
将当前层移到最下面【Ctrl】+【Shift】+【[】
将当前层移到最上面【Ctrl】+【Shift】+【]】
激活下一个图层【Alt】+【[】
激活上一个图层【Alt】+【]】
激活底部图层【Shift】+【Alt】+【[】
激活顶部图层【Shift】+【Alt】+【]】
调整当前图层的透明度（当前工具为无数字参数的，如移动工具）【0】至【9】
保留当前图层的透明区域（开关）【/】
投影效果（在"效果"对话框中）【Ctrl】+【1】
内阴影效果（在"效果"对话框中）【Ctrl】+【2】
外发光效果（在"效果"对话框中）【Ctrl】+【3】
内发光效果（在"效果"对话框中）【Ctrl】+【4】
斜面和浮雕效果（在"效果"对话框中）【Ctrl】+【5】
应用当前所选效果并使参数可调（在"效果"对话框中）【A】

图层混合模式

循环选择混合模式【Alt】+【-】或【+】
正常【Ctrl】+【Alt】+【N】
阈值(位图模式)【Ctrl】+【Alt】+【L】
溶解【Ctrl】+【Alt】+【I】
背后【Ctrl】+【Alt】+【Q】
清除【Ctrl】+【Alt】+【R】
正片叠底【Ctrl】+【Alt】+【M】
屏幕【Ctrl】+【Alt】+【S】
叠加【Ctrl】+【Alt】+【O】
柔光【Ctrl】+【Alt】+【F】
强光【Ctrl】+【Alt】+【H】
颜色减淡【Ctrl】+【Alt】+【D】
颜色加深【Ctrl】+【Alt】+【B】
变暗【Ctrl】+【Alt】+【K】
变亮【Ctrl】+【Alt】+【G】
差值【Ctrl】+【Alt】+【E】
排除【Ctrl】+【Alt】+【X】
色相【Ctrl】+【Alt】+【U】
饱和度【Ctrl】+【Alt】+【T】
颜色【Ctrl】+【Alt】+【C】
光度【Ctrl】+【Alt】+【Y】
去色 海棉工具 +【Ctrl】+【Alt】+【J】
加色 海棉工具 +【Ctrl】+【Alt】+【A】
暗调 减淡 / 加深工具 +【Ctrl】+【Alt】+【W】
中间调 减淡 / 加深工具 +【Ctrl】+【Alt】+【V】
高光 减淡 / 加深工具 +【Ctrl】+【Alt】+【Z】

选择功能

全部选取【Ctrl】+【A】
取消选择【Ctrl】+【D】
重新选择【Ctrl】+【Shift】+【D】
羽化选择【Ctrl】+【Alt】+【D】
反向选择【Ctrl】+【Shift】+【I】
路径变选区 数字键盘的【Enter】
载入选区【Ctrl】+ 点按图层、路径、通道面板中的缩约图

滤镜

按上次的参数再做一次上次的滤镜【Ctrl】+【F】
退去上次所做滤镜的效果【Ctrl】+【Shift】+【F】
重复上次所做的滤镜（可调参数）【Ctrl】+【Alt】+【F】
选择工具（在"3D 变化"滤镜中）【V】
立方体工具（在"3D 变化"滤镜中）【M】
球体工具（在"3D 变化"滤镜中）【N】
柱体工具（在"3D 变化"滤镜中）【C】
轨迹球（在"3D 变化"滤镜中）【R】
全景相机工具（在"3D 变化"滤镜中）【E】

视图操作

显示彩色通道【Ctrl】+【~】
显示单色通道【Ctrl】+【数字】
显示复合通道【~】
以 CMYK 方式预览（开关）【Ctrl】+【Y】
打开 / 关闭色域警告【Ctrl】+【Shift】+【Y】
放大视图【Ctrl】+【+】
缩小视图【Ctrl】+【-】
满画布显示【Ctrl】+【0】
实际像素显示【Ctrl】+【Alt】+【0】
向上卷动一屏【PageUp】
向下卷动一屏【PageDown】
向左卷动一屏【Ctrl】+【PageUp】
向右卷动一屏【Ctrl】+【PageDown】
向上卷动 10 个单位【Shift】+【PageUp】
向下卷动 10 个单位【Shift】+【PageDown】
向左卷动 10 个单位【Shift】+【Ctrl】+【PageUp】
向右卷动 10 个单位【Shift】+【Ctrl】+【PageDown】
将视图移到左上角【Home】
将视图移到右下角【End】
显示 / 隐藏选择区域【Ctrl】+【H】
显示 / 隐藏路径【Ctrl】+【Shift】+【H】
显示 / 隐藏标尺【Ctrl】+【R】
显示 / 隐藏参考线【Ctrl】+【;】
显示 / 隐藏网格【Ctrl】+【"】
贴紧参考线【Ctrl】+【Shift】+【;】
锁定参考线【Ctrl】+【Alt】+【;】
贴紧网格【Ctrl】+【Shift】+【"】
显示 / 隐藏"画笔"面板【F5】
显示 / 隐藏"颜色"面板【F6】
显示 / 隐藏"图层"面板【F7】
显示 / 隐藏"信息"面板【F8】
显示 / 隐藏"动作"面板【F9】
显示 / 隐藏所有命令面板【TAB】
显示或隐藏工具箱以外的所有调板【Shift】+【TAB】

文字处理（在"文字工具"对话框中）

左对齐或顶对齐【Ctrl】+【Shift】+【L】
中对齐【Ctrl】+【Shift】+【C】
右对齐或底对齐【Ctrl】+【Shift】+【R】
左 / 右选择 1 个字符【Shift】+【←】/【→】
下 / 上选择 1 行【Shift】+【↑】/【↓】
选择所有字符【Ctrl】+【A】
选择从插入点到鼠标点按点的字符【Shift】加点按
左 / 右移动 1 个字符【←】/【→】
下 / 上移动 1 行【↑】/【↓】
左 / 右移动 1 个字【Ctrl】+【←】/【→】
将所选文本的文字大小减小 2 点像素【Ctrl】+【Shift】+【<】
将所选文本的文字大小增大 2 点像素【Ctrl】+【Shift】+【>】
将所选文本的文字大小减小 10 点像素【Ctrl】+【Alt】+【Shift】+【<】
将所选文本的文字大小增大 10 点像素【Ctrl】+【Alt】+【Shift】+【>】
将行距减小 2 点像素【Alt】+【↓】
将行距增大 2 点像素【Alt】+【↑】
将基线位移减小 2 点像素【Shift】+【Alt】+【↓】
将基线位移增加 2 点像素【Shift】+【Alt】+【↑】
将字距微调或字距调整减小 20/1000ems【Alt】+【←】
将字距微调或字距调整增加 20/1000ems【Alt】+【→】
将字距微调或字距调整减小 100/1000ems【Ctrl】+【Alt】+【←】
将字距微调或字距调整增加 100/1000ems【Ctrl】+【Alt】+【→】

[General Information]
书名：PHOTOSHOP大揭秘 2 数码摄影后期调色密码
作者：胡艺沛，胡艺杰编著
页数：256
出版社：北京市：人民邮电出版社
出版日期：2010.06
简介：本书以调色为主，创意为辅，将各种当下流行的经典调色方案结合在一起，以色彩的基础理论为起点，层层深入地详细讲解了调色的各种方法和步骤。众多的经典案例，为读者提供广泛的思路。借此案例，为读者抛砖引玉，开启一扇“调色密码”大门。本书分为主流色、非主流色、创意调色和国际流行色，并揉和了另类视觉创意合成，使调色案例锦上添花，为本书注入一股神奇的创意源泉，让读者不再觉得枯燥乏味。
SS号：12576316
DX号：000006909411
http://book2.duxiu.com/bookDetail.jsp?dxNumber=000006909411&d=F42E65F208472A9D0F7ACA47A80537D5&fenlei=181704&sw=photoshop%B4%F3%BD%D2%C3%D8

封面
目录
色彩理论
　色彩的产生
　色彩的属性
　色彩的搭配
　色彩给人的视觉感受和应用范围
　常用ＰＳ色彩模式
图层与通道
　什么是通道
　图层的混合模式
ＰＳ流行色
　诱惑的水蜜桃色
　流行时尚的淡黄色
　复古柔和的中性灰色
　金属质感肤色密码
　柔软细腻的奶白肌肤
　浪漫的邂逅
　梦幻冷暖调
　纠正偏色图片
创意调色
　藏不住的春色
　现代版射雕英雄传
　飞扬的青春
　泛黄的记忆
　银灰色的唯美世界
　山花烂漫时
　梦幻蓝紫调
非主流调色
　９０后的另类色彩Ｉ

９０后的另类色彩Ⅱ
夏日午后
Ｌａｂ调色
Ｌａｂ调色的秘密Ⅰ
Ｌａｂ调色的秘密Ⅱ
快速打造最通透的外景色
国际流行色
打造国际流行色Ⅰ
打造国际流行色Ⅱ
冷艳古铜质感肤色
插画创意
欧美时尚插画风
梦幻彩妆造型
ＰＳ综合技术
梦回唐朝
洗练灵魂
未来幻想
邪灵归来
迷失世界
心灵的征战